El Maquinista

Número 5 INFORMACION E HISTORIETAS 325 PTS.

SENTO • GIMENO •
FONTERIZ • MICHARMUT •
OLIVARES

ENTREVISTAS:
GILBERT SHELTON
JOSE MUÑOZ

HERMANN
LOBO
MUTANTES USA

DOSSIER MIQUE

Parlar. Saber escoltar. Aprendre i ensenyar amb il.lusió. Participar i col.laborar. Fer del valencià un instrument de convivència. No hi ha millor manera d'impulsar l'ús del valencià a la nostra Comunitat. Preparem així l'entrada a l'Europa plurilingüe.

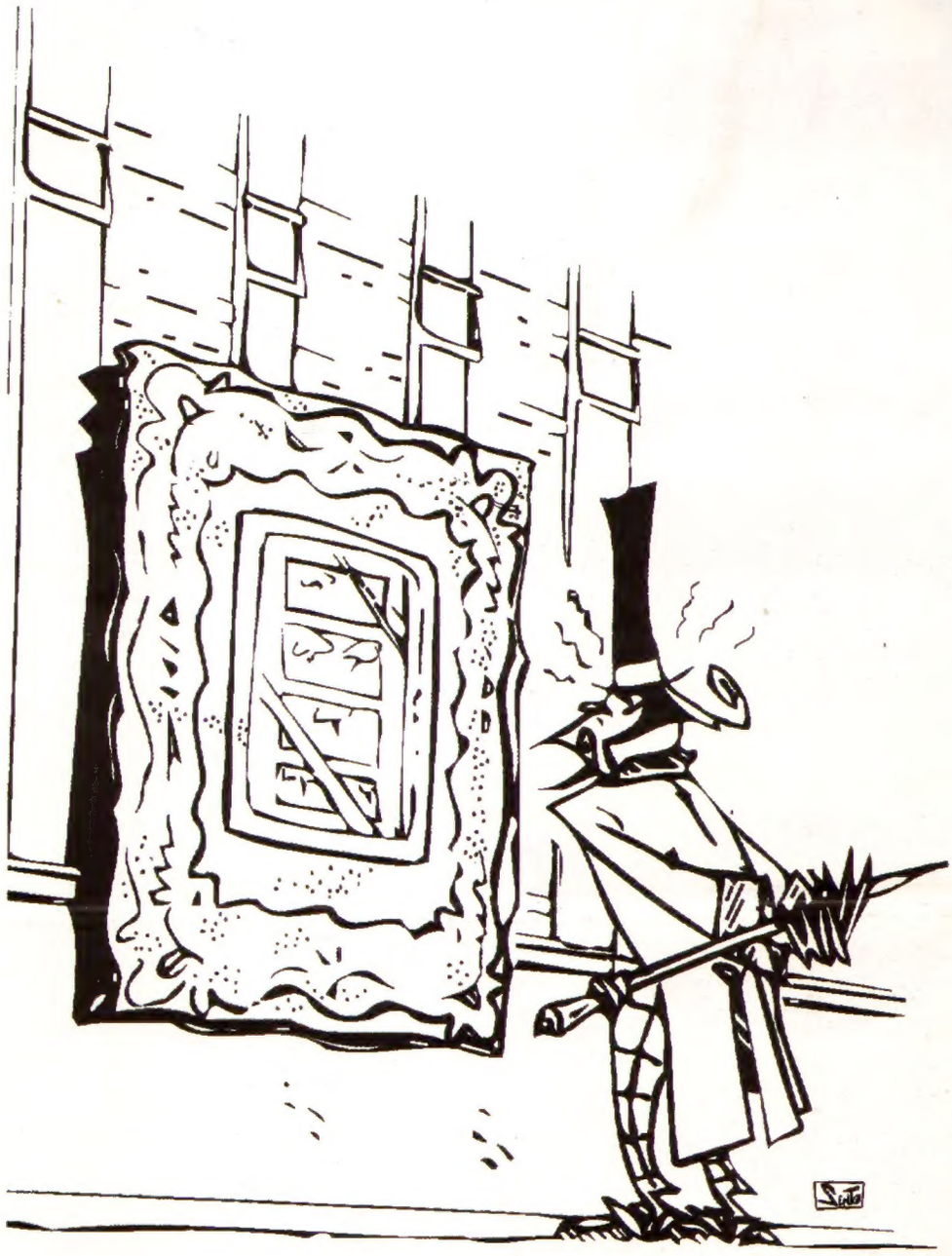
GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE CULTURA, EDUCACIÓ I CIÈNCIA

...la nostra llengua, sentim que la nostra labor és útil per al seu desplegament.

Creant aules per a la seua difusió, promovent-ne l'ús i promulgant lleis que el protegeixen, contribuïm a fer que aquesta Comunitat senta que la llengua pròpia és el seu millor patrimoni cultural.

Visquem en valencià.

El Maquinista



El Maquinista es una publicación bimestral de **La General Ediciones**. Editor y director: **Juan Puchades**. Asesores editoriales: **Manel Gimeno y Carlos Martínez**. Consejo de redacción: **Manel Gimeno** y **Juan Puchades**. Diseño: **J.P.** Colaboradores: **Antonio Altarriba, Mique Beltrán, Juan Campos, Alfons Cervera, Pepa Cortell, Jesús Cuadrado, Juanvi Chuliá, Rafa Fonteriz, Pepa García, Jesús Gras, Celestino López, José María López, José Mas, Micharmut, Fernando Morais, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Carlos Ortín, Andrés Porcel, Pedro Porcel, Sento, Josep Tomás, Antonio Trashorras.** Suscripciones: **R. Puchades.** Fotolitos: **La General, Papallona, Selecrom.** Impresión: **Signo Gráfico.** Alboraia-Valencia. **Depósito legal; V.2759-90** © **La General Ed. y cada autor de artículo, fotografía, ilustración o historieta. 1992. La General Ed.** C/ Vives Liern, 9-1ª, Tel.: (96) 380 26 02. Fax. (96) 380 26 14. 46007 Valencia. **El maquinista** no comparte, necesariamente, las opiniones expresadas por sus colaboradores.

5

SUMARIO

Portada: Mique Beltrán. **3. Sumario:** Sento. **4. Dossier: Mique.** M. Gimeno, P. Cortell, J.Puchades, J. Campos, J. Cuadrado, A. Cervera, F. Naranjo. **14. Espacio Exterior: Noticias. 17. Objetivo la luna: Reseñas. 19. El beso del erizo:** Micharmut. **21. Librum:** J. Cuadrado.**22. Entrevista: Gilbert Shelton:** F. Morais, M.A. Sánchez. **24. Altamiro Rupestre:** M. Gimeno, J.V. Chuliá. **26. Tebeos, viñetas y otros campos de batalla:** A. Altarriba. **29. El octavo pasajero:** J. Cuadrado. **30. Hermann:** J. Mas. **Harina fósil:** J. Olivares. **37. Retrovisor: Una memoria frágil y fecunda:** A. y P. Porcel. **40. Entrevista: José Muñoz:** F. Morais, J.M. López. **42. Postales desde el filo: Mutantes:** A. Trashorras. **43. La cuadratura del círculo:** R. Fonteriz. **43. Lobo:** C. López.

DOSSIER

MIQUE

ENTREVISTA

Era una noche agradable, la cena estuvo bastante bien, después **Gimeno** puso su casa así como su barra (libre). Comenzamos a hablar y, por un momento, temimos que la informática aplicada a la historieta ocuparía las horas previstas para la realización de esta entrevista con **Mique Beltrán**. Afortunadamente, **Puchades** introdujo el tema del boxeo. De ahí a hablar de tebeos sólo hubo un paso.

MAQ.: -En 1977 te instalas en Valencia para estudiar Artes Aplicadas...

MIQ.: -Me interesaba dibujar, pintar, ilustrar... y la publicidad era lo que más afín a mi manera de ser veía en aquel momento.

MAQ.: -¿Y cómo aparece el Polvorón Polvoriento **y decides que lo de los tebeos también te interesa?**

MIQ.: -Supongo que por reflejo de lo que veía en aquellos tebeos que había en esos momentos: **El Rrollo Enmascarado**, **El Gat Pelat**... yo quería publicar en **El Gat...** no era que yo pensara:*Quiero ser dibujante de tebeos y tengo que empezar por aquí*, no, era una diversión, una manera de publicar y de hacer lo que me diera la gana.

MAQ.: -Y editas tu propio tebeo, El Polvorón... **y lo haces casi en familia.**

MIQ.: -Si, bueno, los tebeos no tienen realmente interés, lo realmente importante fueron los contactos, lo que valió la pena fue conocer a gente como **Sento**, como **Manel**, como **Quique (Micharmut)**.

MAQ.: -Te pasas unos años elaborando tu propio estilo y preparas una primera historia de Cleopatra. **¿Cuál es tu proceso personal?.**

MIQ.: -Digamos que la mili supuso el cambio radical, porque cuando uno está en la mili, como no haces nada en todo el día, le das mucho a la cabeza. Antes de eso yo ya había hecho guiones con **Manel** y con el **Capi**, coloreé algunas páginas, publiqué una página en el **Star**, pero como realmente me lo pasaba bien era escribiendo los guiones; dibujar por dibujar no me interesaba demasiado, lo que quería era contar historias y traté de hallar el estilo de dibujo que le iba a esas historias.

MAQ.: -Te pasas mucho tiempo elaborando una historia de 16 páginas...

MIQ.: -Es que no fue trabajar 16 páginas, fue definir el estilo con el que iba a seguir de ahí en adelante.

MAQ.: -¿Y una vez terminada la historieta?

MIQ.: -Veo cómo está el panorama editorial y digo: *¿Dónde puedo ir con esto?* y pensé que el primer sitio donde tenía que ir era al **Cairo**. Estaba dibujando la historieta cuando apareció la revista y pensé que era el lugar idóneo, sin embargo fui antes al **Víbora** porque conocí a **Onliyú** y me dijo que pasara por allí.

A **José M. Berenguer** le gustó la historia, pero quería que la remontara, que cortara las viñetas para hacer cuatro tiras por página, como **Martí**... pero no sé muy bien por qué... creo que no le interesaba demasiado pero veía algo que le gustaba. **Roger** estaba por allí y me dijo que fuera a **Cairo**, que era lo que yo había pensado, así que llamé y engañé a **Joan Navarro** para que me atendiera, diciéndole que yo era un dibujante que había publicado en un montón de sitios, y él decía: *Pues no te conozco... ¿cómo?* **¿Mique Beltrán?**... me citó y ante mi sorpresa se quedó el material, me encargó más páginas y una portada.

MAQ.: -¿Es cierta la anécdota de que Joan Navarro **casi te publica a escondidas?**

MIQ.: -Sí, al empezar las historias largas, engañaron a **Rafael Martínez** diciéndole que eran capítulos autoconclusivos, no de "continuará"... yo debo decir que publiqué en **Cairo** gracias a Joan Navarro y esto no lo olvidaré nunca. A **Martínez** sólo le gustaba **Torres**.

MAQ.: -Y pronto aparece La pirámide de Cristal**, la primera historia larga de** Cleopatra**.**

MIQ.: -Sí, **Navarro** me dió cuerda: *Sigue haciendo, sigue haciendo...* A mí me gustaría distinguir dos épocas dentro de ese desarrollo: la de **Macao** era una apuesta más fuerte, más profesional. **La Pirámide...** no. **La Pirámide...** no dejó de ser un ejercicio de estilo para aprender a hacer una serie de cosas que me interesaban.

MAQ.: -La respuesta del público es muy positiva, y empiezas a vender fuera de España.

MIQ.: -Sí, se vende en **Artefact** y **Gotlib** se interesa por las historias cortas para **Fluide Glacial**, pero sólo quería dos o tres y yo dije: *o todas o ninguna!* así que aquello se quedó sin salir.

MAQ.: -¿Y la respuesta de los lectores españoles?

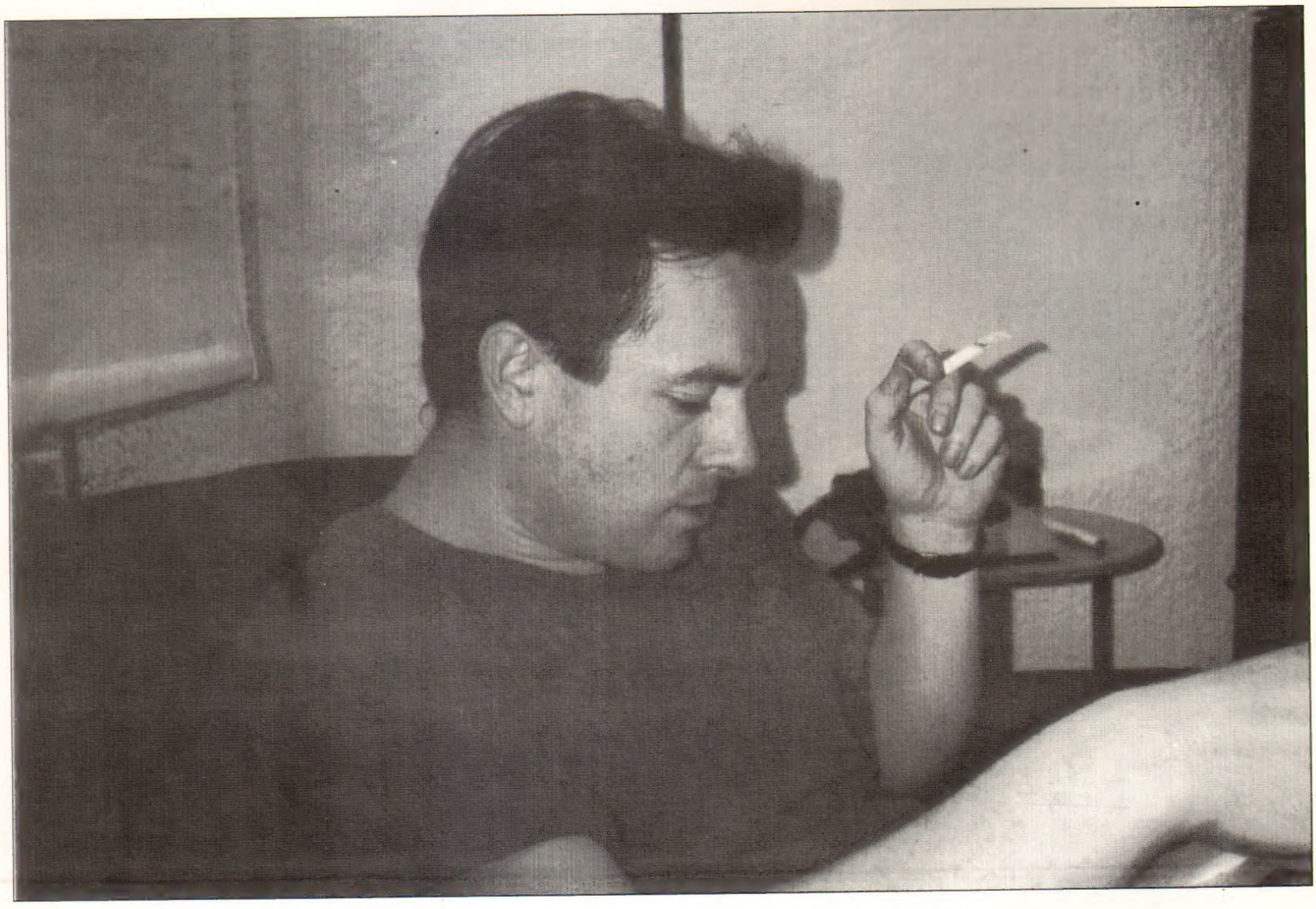
MIQ.: -¿De los lectores de **Cairo**?, era cojonuda, yo estaba en el ranking, pero he de decir que el hecho de publicar una serie de gente como **Sento**, **Cifré**, o yo mismo en **Cairo**, es únicamente por **Joan Navarro**. El se plantó, se la jugó por nosotros, se juega el puesto porque mantiene una postura similar a la nuestra, un planteamiento radical. El apuesta por una serie de gente y nosotros apostamos por ese proyecto.

MAQ.: -¿Cúal era tu postura ante todo aquello de la "línea clara"?

MIQ.: -Yo siempre he tenido grandes discusiones con **Navarro** sobre ese tema. A mí de la "línea clara" sólo me ha interesado **Hergé**, en concreto los guiones. Son muy limpios, son matemáticos, son cojonudos, hay un gag cuando debe haberlo, funcionan como un mecanismo de relojería. En cuanto a la "línea clara" en **Cairo**... supongo que había que ser abanderado de algo, pero a mí había cosas en la revista que no me gustaban nada... en general los extranjeros, **Floch**, **El Profesor Palmon**, no me gustaban nada.

MAQ.: -En aquel momento se os agrupa bajo la famosa denominación de origen de "Escuela Valenciana".

MIQ.: -Yo creo que nunca existió. A veces pienso que si lo hubiéramos explotado realmente nos hubiera ido mucho mejor, y fíjate que sin explotarlo, de algún modo vivimos de rentas, pero podíamos haber hecho



una especie de grupo y de manifiesto, y quizá económicamente nos hubiera ido mejor, pero nos negamos todos, claro.

MAQ.; -Se cierra Cairo **por primera vez,** Macao **queda incompleto y lo colocas en el mítico** Pilote.

MIQ.: -Sí, fíjate que he cerrado **Cairo**(1ª época), he cerrado el **Bésame Mucho**, hasta cerré **Pilote**... creo que me he quitado el gafe con **El País**, claro que si llego a cerrar **El País** hubiera sido para preocuparse.

La conclusión que saco de todo esto es que siempre me metía en los sitios más inverosímiles, siempre colaborando en proyectos extraños; proyectos que se hacen más con el corazón que con la cabeza.

MAQ.: -Casi consigues no entregar a tiempo en Pilote.

MIQ.: -Lo que pasó es que, como la revista iba a cerrar, me dijeron que tenía que hacerlo muy deprisa.

MAQ.: -Otra de tus leyendas es que nunca entregas a tiempo

MIQ.: -Sí, eso dicen.

MAQ.: -Bien dejemos el acoso y cuéntanos tu experiencia en Pilote.

MIQ.: -La historieta sale con un color que no era el mío, lo mete un colorista que había allí, era color indicado... lo más curioso y divertido es que cerraban ya y a mí me faltaban por entregar no sé cuantas páginas y me dijeron que la acababa yo o que había un equipo de gente allí que la acababa por mí. Pensé que sería muy divertido ver qué final le ponían a la historia, pero al final la acabé. Deprisa, pero la acabé.

MAQ.: -Pasemos a tus álbumes como guionista, que realizas depués de Macao.

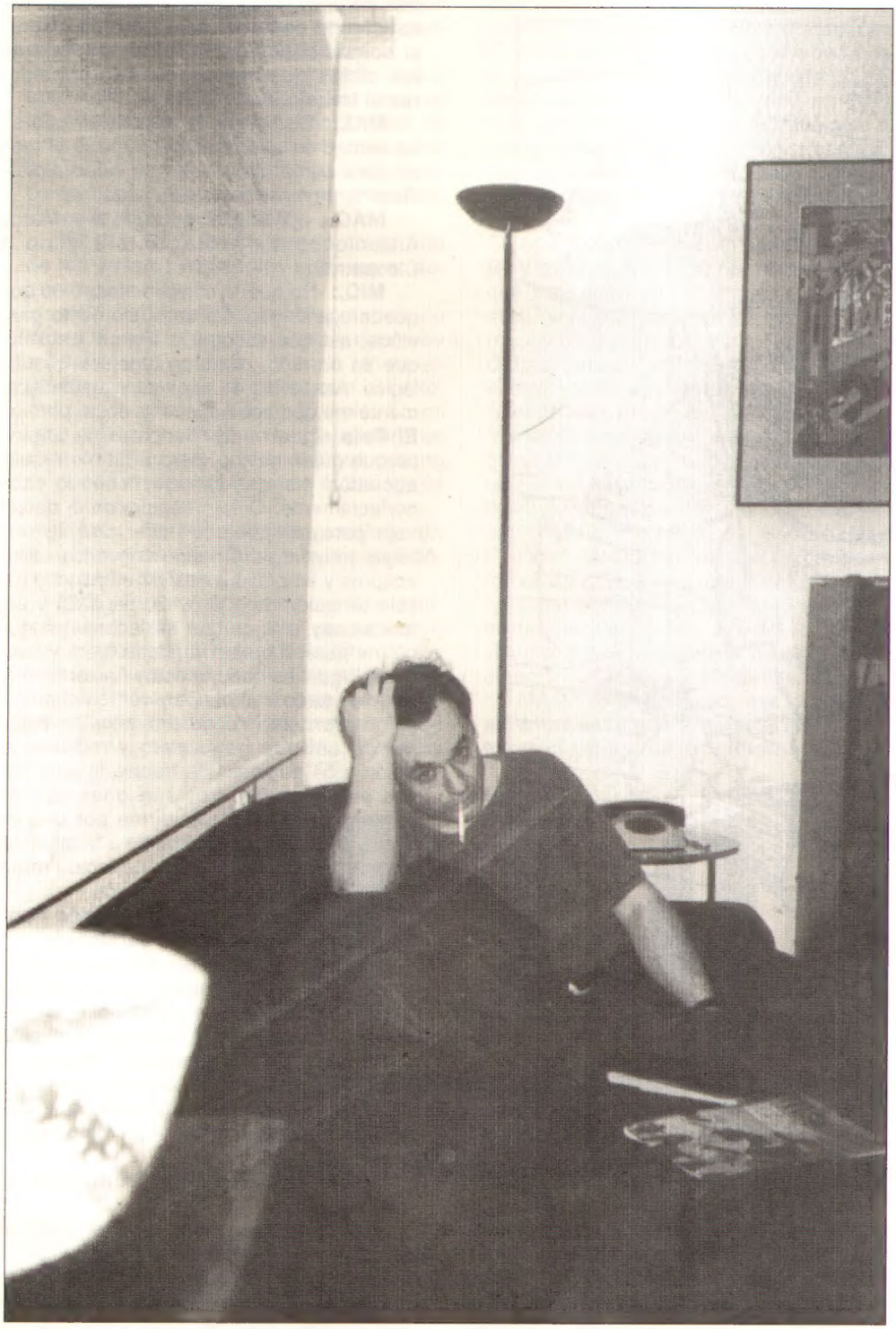
Portada de La Luna de Madrid. (1986).

MIQ.: -Acabo **Macao** y me marco otras metas, me entran otro tipo de inquietudes de hacer otro tipo de cosas.

Mira; mi cuenta corriente sería mucho mejor si hubiera seguido una trayectoria profesional, si hubiera hecho álbum tras álbum... económicamente es más rentable, y aveces llego a pensar que la profesión es esto, pero no sé porqué a mí nunca me ha dado ese tirón. Acabé **Macao** y quedé muy contento, pero fue como cerrar un ciclo. Me puse a escribir guiones, como el de **Livingstone contra Fumake**, que se quedó dormido durante mucho tiempo hasta que encontré a **Keko**, y el de **Mujeres Fatales**, además de una fallida adaptación de **Cleopatra** para televisión.

MAQ.: -¿Cómo surge la relación con Max**?.**

MIQ.: -Surge pensando en que si yo hago ese guión y tengo que ponerme a dibujarlo, tengo que hacer otro proceso similar al de **Cleopatra**, es decir, adaptar un estilo de dibujo a la historia que quiero contar. Como no estoy para pasarme otros dos o tres años para crear otro tipo de estética, decido que lo mejor es buscar otro dibujante. Empecé a pensar en gente y el primero que se me ocurrió fue **Max**, sin saber muy bien por qué. Yo no lo conocía de nada; le admiraba mucho, me gustaba mucho lo que hacía, pero no le conocía absolutamente de nada, y un buen día contacté con él y le



conté la historia: *Bueno, ¿te interesa hacer esto?* y nada, nos hicimos muy amigos y realizamos *Mujeres Fatales*. Teníamos algunas ofertas en España. Cuando estábamos haciéndola, yo le decía a Max: "con lo bueno que tú eres dibujando, ¿cómo cojones estás aquí, en este país? **tú puedes publicar perfectamente fuera** así que, cojemos el avión y nos vamos los dos a venderla a París, como los argelinos, comiendo bocatas por las calles, nos buscamos la vida, y la vendemos a *L'Écho de Savannes*. Después **Berenguer** la compra y la publica en España.

MAQ.: -Y empiezas a publicar con Keko **una historia en** Madriz **que, para variar, cierra a mitad de su publicación.**

MIQ.: -Es verdad! también cierro el **Madriz**!...

Yo tenía ese guión abandonado desde hacía tiempo; estabamos en casa de Max trabajando sobre las Mujeres... y el propio Max me dijo: *Fíjate este tío lo bueno que es!*, me fijé y pensé: *¡coño! este es el tío ideal para la historia que tengo cinco años aparcada*, era **Keko**; llamé al **Madriz** contacté con él, quedamos, le lié,como suelo liar a la gente, e hicimos la historia. Personalmente es uno de los guiones que más cariño tengo.

MAQ.: -Alguna vez has contado que la elaboración fue muy divertida.

MIQ.: -Sí, sí, estábamos metidos en el piso de **Mario Ayuso**, éramos muchos... había varios dibujando pitufos, **Ramón de España** escribiendo su primera novela, **Jesús Cuadrado** elaborando unos vídeos... aquello era muy gracioso.

MAQ.: -Livingston contra Fumake **se publicó en el** Totem **italiano.**

MIQ.: -Roca, el editor de **Totem** estaba por Madrid, vio la historieta publicada y se interesó por ella. Buscó a **Keko** y negociaron. **Keko** me llamó a Valencia y me dijo: *Oye, que he vendido la historia al Totem*, ¡pues cojonudo!.

MAQ.: ¿El álbum llegó a salir?

MIQ.: -No sé, creo que no, porque no sé si llegó a desaparecer también el **Totem** ese...

MAQ.: -El tercer guión tuyo para otro dibujante es el de Ninguna rubia pedirá fuego a un perdedor, **el primero que empezaste y el último que has acabado.**

MIQ.: - Yo quería reunir dos elementos, el género negro y el boxeo, que es un deporte que me ha interesado mucho, pero quería subvertir el género, eliminar los textos en primera persona, no hay ni un texto de apoyo en todo el álbum. No es que pretendiera renovar el género ni nada de eso, sencillamente trabajarlo a mi manera. Tengo que decir que este guón fue importante para mí en el sentido que me supuso plantearme por primera vez una historia globalmente. Es una historia compleja, porque vamos de un sitio a otro, salen muchos personajes... yo ya había escrito guiones cortos para **Manel** con el mismo personaje, pero éste fue el primero con un desarrollo largo y complejo. En este sentido me interesaba mucho ese guión, y cuando **Manel** me propuso acabarlo lo hice sin ningún problema, porque la historia la tenía ya elaborada.

MAQ.: -Llegados a este punto, me gustaría hacer una reflexión. Es evidente que, tanto las historias dibujadas por ti como las que has escrito para Keko **y** Max **han tenido una repercusión considerable y posibilidades de una continuidad, que no se ha llevado a cabo. ¿A qué se debe?**

MIQ.: -Verás , es un problema de industria; **Macao** no se publicó en álbum en Francia poque las editoriales no tenían muy claro si aquello era para niños o para adultos, sin embargo también en Francia, nos propusieron seguir con **Mujeres Fatales** y ni a **Max** ni a mí nos apetecía hacer más. Se trata de no hacer de esta profesión un funcionariado: *me levanto a las ocho, hago la paginita de este guionista que envía el guión por correo, acabo y a dormir.* De alguna manera esta inquietud es la que deben compartir **Keko**, **Max**, en fin , mucha gente, y por eso a mí me ha gustado trabajar con ellos, por el sentido de la independencia y del riesgo. Que **Max** se ponga a hacer una historieta de ciento y pico páginas, sin pensar en la comercialidad, en blanco y negro, cuando le han propuesto en Francia, delante de mí, una serie cobrando 40.000 pelas por página y el ha rechazado la propuesta porque no le interesa... para mí es admirable.

MAQ.: -Has comentado alguna vez

Dibujo a lápiz de una de las viñetas del próximo álbum de Marco Antonio a publicar en El Pequeño País.

que uno de los trabajos que has realizado más a gusto fue el relato que publicó Interviú.

MIQ.: -Sí, me propusieron escribir un relato erótico que ilustró Max, y me lo pasé muy bien haciéndolo. Vamos, yo no soy escritor, pero mi interés personal es reivindicar la imagen del dibujante como creador. Un autor de historietas tiene que saber de muchas cosas: tiene que saber escribir correctamente, tiene que saber dibujar, tener nociones de estética, de ambientación, tiene que ser una persona relativamente culta, muy rica en conocimientos. El dibujante no es un tío que hace tonterías; es una persona que lee un guión de cine y sabe si es un buen guión o no, porque tiene la noción de cómo se cuenta una cosa con imágenes. Yo no soy un pintamonas. No me pongo a dibujar porque me sale del alma o porque he nacido así. Tengo que hacer una reflexión ante el papel en blanco porque mi trabajo es muy importante para mí.

MAQ.: -Cuéntanos cómo llegas a El País**. ¿Te buscan ellos o haces tú la propuesta de la serie** Marco Antonio**?**

MIQ.: -Voy yo, como siempre ha sido. Llevé una época de dispersión: teatro, guiones, proyectos para televisión y cosas así. Me planteo la situación y decido volver a dibujar, que es lo que mejor sé hacer o, como dicen, la segunda cosa que mejor sé hacer. Además, después de tantos proyectos de elaboración colectiva quería hacer las cosas por mí mismo, enfrentarme solo al trabajo. Vi el panorama editorial y las revistas que había en ese momento y no me interesó volver en esas condiciones, y, curiosamente, fue **Javier Coma**, en una charla casual, quien me indicó la posibilidad de ir a **El País**. Me interesó mucho la publicación semanal porque va dirigida a gente que no es lectora habitual de tebeos. Llevé el proyecto y me lo aceptaron.

Para mí fue un experimento porque era un medio que desconocía totalmente. Parece una tontería, pero no es lo mismo estar semanalmente en un suplemento que dirigirte al público que sabes que te va a aceptar totalmente, y he hecho un álbum que para mí es una especie de álbum de tránsito, no una obra definitiva, ya que nunca había hecho un guión semanal, desconocía esa dinámica.

MAQ.: -Sin embargo sé que te han ofrecido continuar con la página y tú te has negado... Eso quiere decir que estás satisfecho de tu trabajo en Marco Antonio **si somos consecuentes con tu teoría de los ciclos que cierras cuando consideras el trabajo bien realizado.**

MIQ.: -Sí, bueno, la verdad es que sí. La verdad es que hace poco me lo vi todo en junto y me dije: *Sí, es un buen álbum. Realmente mi serie no está nada mal.*

MAQ.: -¿Por qué escogiste a Marco Antonio **como protagonista y no a** Cleopatra**?**

MIQ.: -No quería correr el riesgo de que quedara ambiguo. Es un suplemento para niños, así que escoger a **Marco Antonio**, que es un niño, como protagonista resultó lógico. Acabo las 44 páginas y automáticamente me apetece hacer otra cosa, pero en **El País** siguen empeñados en la página porque gusta mucho, pero a mí me resulta agotador, y el que lo haya hecho lo sabe perfectamente. Quiero seguir con el personaje pero me apetece hacer una historia larga, muy larga. Consigo convencer a los editores y empiezo a escribir el guión, y me sale un guión de 100 ó 120 páginas, y entonces hay amigos que me aconsejan que no me pase si quiero venderla fuera y esas cosas. Igual es que me estoy haciendo mayor y de tanto ir al banco y ver los números rojos piensas: *Yo quiero vivir un poco mejor*, así que hago caso y reduzco el guión a 54 páginas. He trabajado seis meses en ese guión, tres versiones de cien páginas cada una. Decidirme por una de ellas y reducirla prácticamente a la mitad ha sido la tarea más dura que he tenido en mi vida a la hora de escribir un guión.

MAQ.: -¿A qué nivel de trabajo habías desarrollado esas tres versiones?

MIQ.: -Pues alrededor de quinientos folios escritos...¡el ordenador hechaba humo!, a parte de eso, notas a mano, notas en grabadora y cosas así. Me ha tocado reducirlo, cortar gags, quitar personajes, eliminar situaciones... es terrible, es peor que si no tienes nada. Si tienes tanto material y al final lo tienes que reducir, se te rompe el corazón.

MAQ.: -¿Qué puedes contarnos de esa historia?

MIQ.: -Aunque, como digo, el guión es costoso, no lo es tanto de documentación porque transcurre todo en la ciudad. Ya no voy a sitios exóticos, sino que la gente que vive en esos sitios exóticos viene a la ciudad. Me puse a hacer fotos de Valencia, tres o cuatro carretes y me di cuenta de que la ciudad es una jungla: está llena de carteles, macetas, letreros, un escenario complicado. Además la anterior serie de **Marco Antonio** tiene este costumbrismo que ahora mantengo, en contraposición a la aventura tipo **Macao**. Toda la acción transcurre en un día y en la ciudad. El final va a ser muy espectacular. No puedo decir nada más, porque descubriría el guión, la fecha prevista para el inicio de la publicación,es la primera o segunda semana de enero, sólo puedo decir que la sombra de **Marco Antonio** se rebela.

En realidad es la historia de la lucha contra el monstruo que todos llevamos dentro.

MAQ.: -Hablando ahora de un modo más genérico, a ti siempre se te ha asociado con la comedia americana.

MIQ.: -Pero yo no soy cineasta. Voy a aprovechar la ocasión para dejarlo claro: es imposible hacer cine en tebeo y tebeo en cine. Lo que yo he pretendido es recuperar la esencia narrativa del cine para el tebeo, como hacían en los cincuenta Franquin, Vázquez, Hergé o Will Eisner.

MAQ.: - Se te ha calificado como uno de los autores españoles con mayor dominio de la elipsis.

MIQ.: -Yo la elipsis la he aprendido de Vázquez, que sale por la puerta y dice: *Voy a hechar una quiniela...* y en la viñeta siguiente sale ya con el dinero que le ha tocado en la quiniela. Es un ejemplo. En mi caso, analizo y veo cómo he de aplicarla en cada caso. Lo que quiero decir es que no se puede trasplantar el cine al tebeo, es otro meddio.

MAQ.: -En ese sentido ¿cuáles son los referentes en el álbum que estás comenzando de Marco Antonio**?**

MIQ.: -Es una especie de cuento simbólico con mucha acción, muy espectacular. Voy a hacer superhéroes tal como yo los entiendo. He hecho una lectura de los nuevos superhéroes y, francamente, no me interesan demasiado. El *Wachtmen* no llegué a acabarlo, me parece una engañifa, más falso que un duro de chocolate... una empanada mental al modo liberal americano. El único que me gustó fue el **Batman** ese, el año cero creo que se llama, de un dibujante con nombre italiano, esto no estaba mal, pero lo demás no me interesa para nada. Igual me pasa con el cine norteamericano, salvo tres o cuatro películas al año me aburro mortalmente; y volviendo al tebeo, creo que el tebeo, tebeo, se hace en Europa. No estoy al tanto porque leo poco, **El Víbora**, y más regularmente **Makoki**, que está lleno de los dibujantes que a mí más me gustan, que son los que con cuatro trazos expresan lo que quieren, **Calvo**, **Calpurnio**... me interesan mucho, para mí, el mejor dibujante francés que ha habido es *Reiser*. Me entusiasma su expresión. *Vuillemin* también me interesa mucho. Me gusta el dibujo que te diga algo, que notes que el autor se está descubriendo, se está desnudando un poco. La sinceridad se nota. Po eso me interesa, por ejemplo, **Martí**. El álbum del **Doctor Vértigo** es de los mejores que he leído en mucho tiempo. Igualmente, creo que los mejores autores norteamericanos son **Crumb** y **Shelton**. **Crumb** sigue siendo uno de los mejores autores que existen. Es increíble.

MAQ.: -Sin embargo, has comentado anteriormente que en tu próxima historia tocas el género de los superhéroes.

MIQ.: -Sí, pero únicamente en lo relativo a la acción, el enfrentamiento y la espectacularidad. En definitiva, determinados aspectos formales. Pero, repito, que en realidad estoy enmascarando un cuento simbólico un tanto malsano.

MAQ.: -Si quieres añadir algo más para los lectores de El Maquinista**, esta es tu oportunidad.**

MIQ.: -Diré dos cosas: una, que me he dado cuenta de que si logras que tu trayectoria profesional sea de una independencia que te permita hacer lo que quieras, el tebeo es uno de los medios más válidos y bonitos que existen, y que, personalmente, me ha producido una serie de satisfacciones que ningún otro medio me ha reportado, y la otra cosa que quiero decir a mis lectores es que detesto hacer dibujos y me desagrada profundamente que me los pidan, lo siento mucho, pero es inútil que insistan, porque de todas formas no los haré. Y no hay excepciones. Es público que soy una persona amable y cordial, disfruto hablando con la gente, pero el que quiera llevarse bien conmigo, por favor, que no me pida dibujos.

Entrevista y fotos: **JUAN PUCHADES**
MANEL GIMENO
Transcripción: **PEPA CORTELL**
MANEL GIMENO

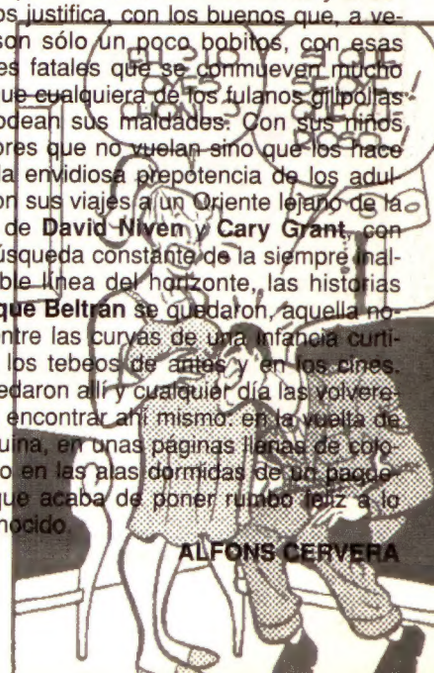
MIQUE

LA LINEA DEL HORIZONTE

Acabada de zamparme, de una sentada, todas las historias inventadas por **Mique Beltrán**. Y después nos fuimos a cenar, las historias y yo, con **Mique** y **Manel Gimeno**. Y después, con la huerta bajo la ventana y los mosquitos jodiendo lo que podían (que era bastante), y con el whisky en su punto y con las calores en el suyo, las historias de **Mique Beltrán** regresaron de nuevo y se quedaron bastante tiempo (cuando **Mique** y **Manel** se habían ido, cada uno con su madrugada a cuestas) en los sofás oscuros de mi casa, bajo los affiches de "Vidas rebeldes" Y "El sueño eterno".

Ahora, meses más tarde, a uno le viene a la cabeza, partido en mil pedazos por la distancia, el cine de Jaraguas, donde el autor de **Cleopatra** se pasaba las horas en la cabina de proyección, aprendiendo de memoria los encuadres, las argucias de algunos directores, los rostros maravillosos de **Kim Novack** y **Lana Turner**. Y de Jaraguas, su pueblo, se volcaría **Mique** en las chaladuras de unos personajes sacados, en carne y hueso, de un underground un tanto sucio y barriobajero. Y luego se plantaría en un cambio fortísimo para recalar en unas heroínas con pinta de mujer fatal y en unos hombres que de héroes sólo tenían la necesidad enfermiza de mirarse el ombligo y creerse, desde ese ombligo, el ombligo del mundo. Nunca encontré una protagonista embarazada hasta que descubrí a **Cleopatra**. Siempre pensé que lo importante de las aventuras marinas era el descubrimiento del tesoro, hasta que leí a **Stevenson** y hasta que, aquella madrugada de huerta y de mosquitos, **Mique Beltrán** contaba que en sus historias importa un pito el tesoro y no importa un pito el viaje cumplido hasta el lugar donde el tesoro se ha pasado siglos escondido. Y contaba, de paso, su admiración por **Stevenson** y por ese tratado sobre el Bien y el Mal que es su "Dr. Jeckyll y Mr. Hyde". Y eso ya lo había leído yo en sus tebeos, con los malos que se enamoran locamente y el detalle los justifica, con los buenos que, a veces, son sólo un poco bobitos, con esas mujeres fatales que se conmueven mucho más que cualquiera de los fulanos gilipollas que rodean sus maldades. Con sus niños voladores que no vuelan sino que los hace volar la envidiosa prepotencia de los adultos, con sus viajes a un Oriente lejano de la mano de **David Niven** y **Cary Grant**, con esa búsqueda constante de la siempre inalcanzable línea del horizonte, las historias de **Mique Beltrán** se quedaron, aquella noche, entre las curvas de una infancia curtida en los tebeos de antes y en los cines. Se quedaron allí y cualquier día las volveremos a encontrar ahí mismo: en la vuelta de la esquina, en unas páginas llenas de colorines, o en las alas dormidas de un pagobote que acaba de poner rumbo feliz a lo desconocido.

ALFONS CERVERA



MIQUE

ALBUMES

AH...GRACIAS...GRACIAS, FUMAKE...CRÉAME, NO LE DECEPCIONARÉ...ESTA VEZ ESTOY SEGURO QUE LE ENVIARÉ DIRECTAMENTE AL PATÍBULO...
BUENA SUERTE, LIVINGSTON

Livingston contra Fumake.

PASAPORTE PARA HONG-KONG. Complot Ed. 1988.

Con **Pasaporte para Hong-kong**, **Mique Beltrán** presenta a su personaje **Cleopatra**, una bella heroína inspirada en algunas de las rubias más célebres del cine americano, con la que pasa a convertirse en dibujante de sus propios guiones.

Constituyen sus relatos un cariñoso homenaje al más puro cine de aventuras con la presencia de personajes y situaciones arquetípicos del género siempre vistos desde un prisma irónico. Así, hay villanos claramente reconocibles -es fácil ver en **Dragón Rojo** reminiscencias de **Fu-Manchú**-, actores famosos -**Choni** es una divertida parodia de **Cary Grant**- y diálogos rimbombantes -en los que el lector parece "oir" los subrayados musicales-. Pero, por encima de todo, hay un personaje femenino, **Cleopatra**, de rasgos inéditos hasta entonces. Una atractiva mujer coqueta pero al mismo tiempo recatada, inteligente y atrevida, con una pasmosa failidad para verse envuelta en situaciones peligrosas. Un personaje para el que **Mique** crea un estilo de dibujo caracterizado por un inusual sentido del ritmo, que hace que la acción progrese de forma vertiginosa, con unos personajes constantemente en movimiento que en ocasiones dan la sensación de haber sido "atrapados" justo antes de que sobrepasaran los límites de la viñeta.

JUAN CAMPOS

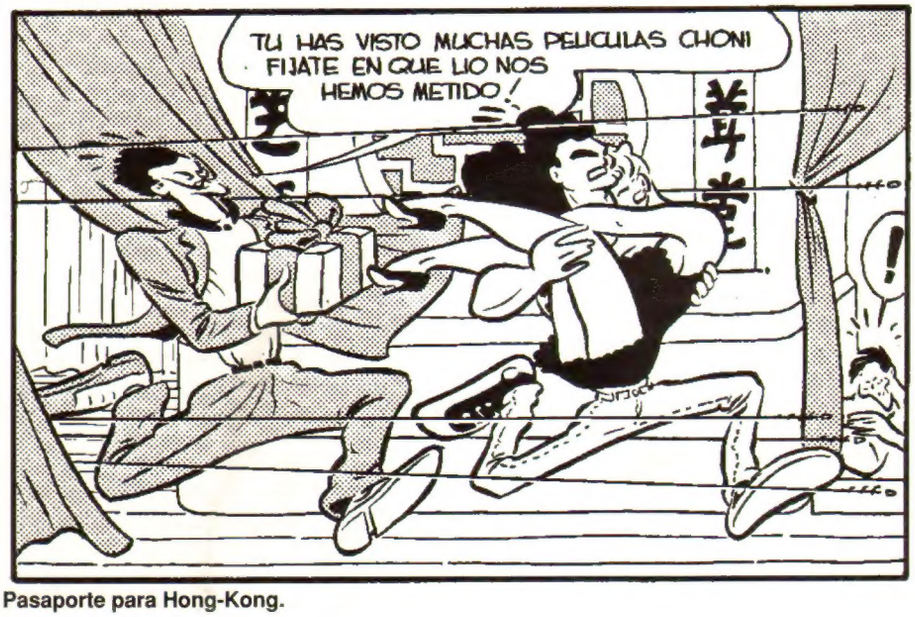
LA PIRAMIDE DE CRISTAL Complot Ed. 1984.

Primera aventura larga de **Cleopatra**, **La pirámide de cristal** confirma las perspectivas que sus relatos cortos auguraban.

El paso a un álbum de longitud estándar no conlleva en absoluto una pérdida de calidad ya que el guión de **Mique** incorpora constantes innovaciones humorísticas sin que éstas hagan retardar el ritmo de la narración, tan rápido como en anteriores ocasiones.

Tal y como ocurria en sus anteriores relatos, el mundo de **La pirámide de cristal** es fácilmente reconocible por el lector puesto que es el que nos ha hecho familiar el cine clásico americano, desde elementos como el vestuario o los aviones hasta personajes como el del botones que aparece en los lugares más insospechados -simpático homenaje a los dibujos animados- o el director de cine -que responde tanto físicamente como psicológicamente a la imagen que Hollywood instituyó de esta figura-. Retornan también los parajes éxoticos, en este caso Egipto, donde se desarrolla el accidentado rodaje de la película en que **Cleopatra** es la protagonista. Y llega a su extremo un rasgo de los guiones de **Mique** que me parece especialmente interesante: su aprovechamiento de códigos creados por el cine bien, como antes reseñaba, para crear un mundo reconocible para el lector, bien para darles la vuelta y convertirlos en un elemento humorístico. Así, la momia de **La pirámide de cristal** no es el clásico elemento terrorífico, antes al contrario, se trata de una momia enamoradiza que por tanto perseguirá a nuestra heroína con fines bastante distintos de los habituales. Lo mismo puede decirse de las peligrosas serpientes de cascabel, cuya mordedura lo que provoca son nada menos que ataques de contar chistes malos... Un divertido juego de equívocos que **Mique** propone y que difícilmente puede no gustar al lector.

J.C.



Pasaporte para Hong-Kong.

LIVINGSTON CONTRA FUMAKE. Complot Ed. 1987. Guión: Mique. Dibujos: Keko.

De la asociación entre **Mique Beltrán** y el dibujante **José Antonio Godoy "Keko"** nace **Livingston contra Fumake**, una historia entorno a un asesino profesional y a la obsesión de un inspector de policía por conseguir pillarlo con las manos en la masa.

Dibujada en blanco y negro, con un claroscuro muy pronunciado que en ocasiones

puede recordar el mejor cine de **Robert Siodmak**, su planificación, constribuye a crear una atmósfera claustrofóbica e inquietante.

Si gráficamente el álbum nos remite al cine negro, lo mismo puede decirse de su guión, un perfecto mecanismo de relojería en el que todas sus piezas van encajando perfectamente. Los personajes aparecen sólidamente definidos ya en las primeras páginas, y la constante presencia del humor (las reflexiones del comisario de policía, la novia del asesino que trabaja como enfermera) proporciona unos momentos de tensa calma en el minucioso desarrollo de este asesinato que transcurre en apenas unas horas.

Auténtica lección de cómo desarrollar hasta el límite una idea en apariencia sencilla, el guión de **Livingston contra Fumake** permanece como uno de los más brillantes del cómic español de la década de los ochenta.

J.C.

MACAO. Editorial Complot, 1987.

Cleopatra está preocupada ¿qué tendrá **Cleopatra**?

O de cómo darse un paseo por Macao, conocer unos cuantos portugueses y divertirse un largo rato. Todo (incluso la rotulación) por obra y gracia de **Mique Beltrán**.

Macao es el regreso de **Cleopatra**, y el nacimiento de un personaje que ha pasado, a pesar de algunos, a tener más importancia que su progenitora. Es en este libro donde **Marco Antonio** desata sus impulsos, y donde empieza a verse el potencial que un terrible y minúsculo infante, con maléficos poderes telequinéticos, ha desarrollado en los últimos tiempos.

Pero entonces, cuando se concibió este álbum, el centro de la historia era **Cleopatra**. Y por eso sale en casi todas las viñetas de las 44 planchas del libro. Y en la portada. Y en la contraportada. Es omnipresente.

Y todos tan contentos.

La historia transcurre rápida, con ritmo, aunque nunca acelerada. No hay textos de apoyo (bueno, sólo uno), ni falta que hacen. Los gags y las referencias a otras historias (Tin-tin) o medios (dibujos animados), aparecen intercaladas en unos diálogos frescos, aunque en ocasiones un poco ampulosos.

Lo de menos es la historia. Su único sentido es la acción y la diversión.

Y de diversión, **Mique** sabe mucho.

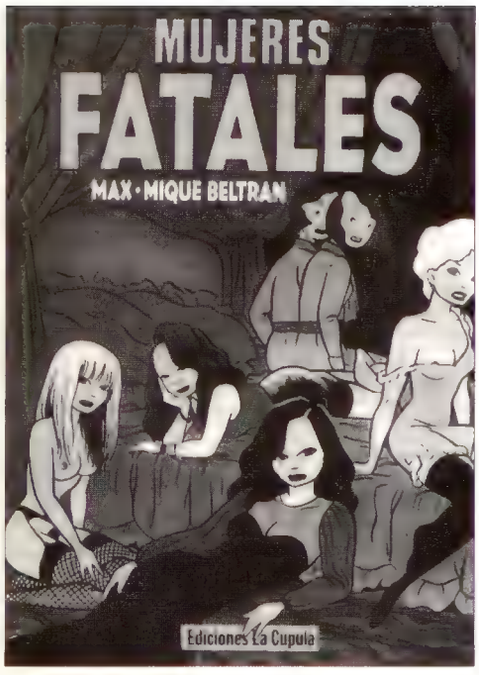
Batallitas sin más pretensiones. Carreras, peleas, persecuciones. Y de nuevo una mujer protagonista. Ludópatas que somos.

CELESTINO J. LOPEZ

MUJERES FATALES. Ediciones La Cúpula. Guión: Mique Beltrán. Dibujo: Max.

Si empiezas el libro por el final, te das cuenta que el autor de este libro es **Max**. O por lo menos eso dicen los editores.

Si lo empiezas por el principio, te das cuenta que el dibujo es el factor más importante de este libro de **Max**. Que también es



de **Mique Beltrán**.

Aunque no tienes más que preguntarte por qué necesitó **Max** de un "escribiente", si él se las apaña bien solito.

O también. Por qué **Mique** no traspasó sus textos, como suele hacer, a viñetas pintadas y concebidas por él.

La respuesta la tienen, evidentemente, los autores.

Nosotros no podemos más que estar satisfechos con esta obra, sólida y poco espectacular. Discreta y , a la vez, intensa. Que dice que trata de mujeres cuando la verdad es que trata de los problemas de ciertos hombres con las mujeres. Disponernos a disfrutar una y otra vez con las cinco historias (dicen que en Francia se publicaron seis).

Sentir la necesidad y el calor insatisfecho de **Irene**, la más inocente. Desesperarnos con la esquizofrenia de toda mujer, encarnada en los torsos separados de dos hermanas siamesas, **Daisy** y **Violeta**. Sufrir con los recuerdos a través de una historia negra, de espías y de amor (como todas, por cierto), y ceder a la tentación. Maldecir la frustración de la impotencia, En su sentido literal, cuando la mujer que comparte tu cama y a la que amas es la actriz porno más caliente del momento, exhibicionista hasta el extremo. O enamorarse perdidamente del ser más hermoso que pueda existir sobre la tierra, y que no te hace ni puñetero caso.

Todo a través de una narración que nos hace incluso imbuirnos en cada una de las historias, y sentir como lo hacen sus personajes. Con tranquilidad. Sin sorpresas.

Unas historias, al fin, de hombres sobre mujeres.

Ellas nunca las entenderán.

C.J.L.

CAP ROSSA DEMANARÀ FOC A UN PERDEDOR. J.J. 2 S.L. Editorial, 1991. Guión: Mique Beltrán. Dibujo: Manel Gimeno. Color: Pepa Cortell. Rotulación: Maggie.

Dos Autores valencianos haciendo una historia en valenciano. Editada en Valencia. Curioso y, por desgracia, extraordinario.

Los dos podrían haberla escrito y dibujado. Los dos saben.

El texto, cuando se puede leer por la deficiencia de la rotulación, es correcto. Serio, formal y, casi casi, normalizado. Sin duda, apropiado.

El dibujo, duro. El trazo, grueso y muy irregular.

Si es un libro para niños,no lo parece. Porque, además, no tiene un final feliz.

Pocas historias tan oscuras como esta habrá escrito **Mique Beltrán**. El mundo del boxeo, sumamente complicado y tenebroso cuando miras un poco por detrás de las doce cuerdas, está bien reflejado. Sus vicios y la inexistencia de "buena gente". Al igual que el de los grandes magnates, la mafia, el crimen. Es verdad que no es una mirada generosa a la sociedad. Aunque la que refleje sea una hipotética, futura e ilocalizada sociedad, que no se diferencia tanto de la nuestra.

Diálogos que reflejan frustraciones y pesares, insatisfaciones. Rabia contenida y que a veces se desencadena. Frustración al final. Vuelta a empezar. Dibujos que queman, que oscurecen a los protagonistas. Escenas negras y ritmo lento. Muérte en el ring y en los callejones oscuros de la parte de detrás de una calle cualquiera. Periodistas que sólo quieren seguir vivos, y que harán todo lo posible para conseguir su reportaje; no consiguen ninguna de las dos cosas.

La historia se acaba con sabor amargo.

Lo mejor, sin duda, la edición.

C.J.L.

MARCO ANTONIO. 1991. (de próxima aparición).

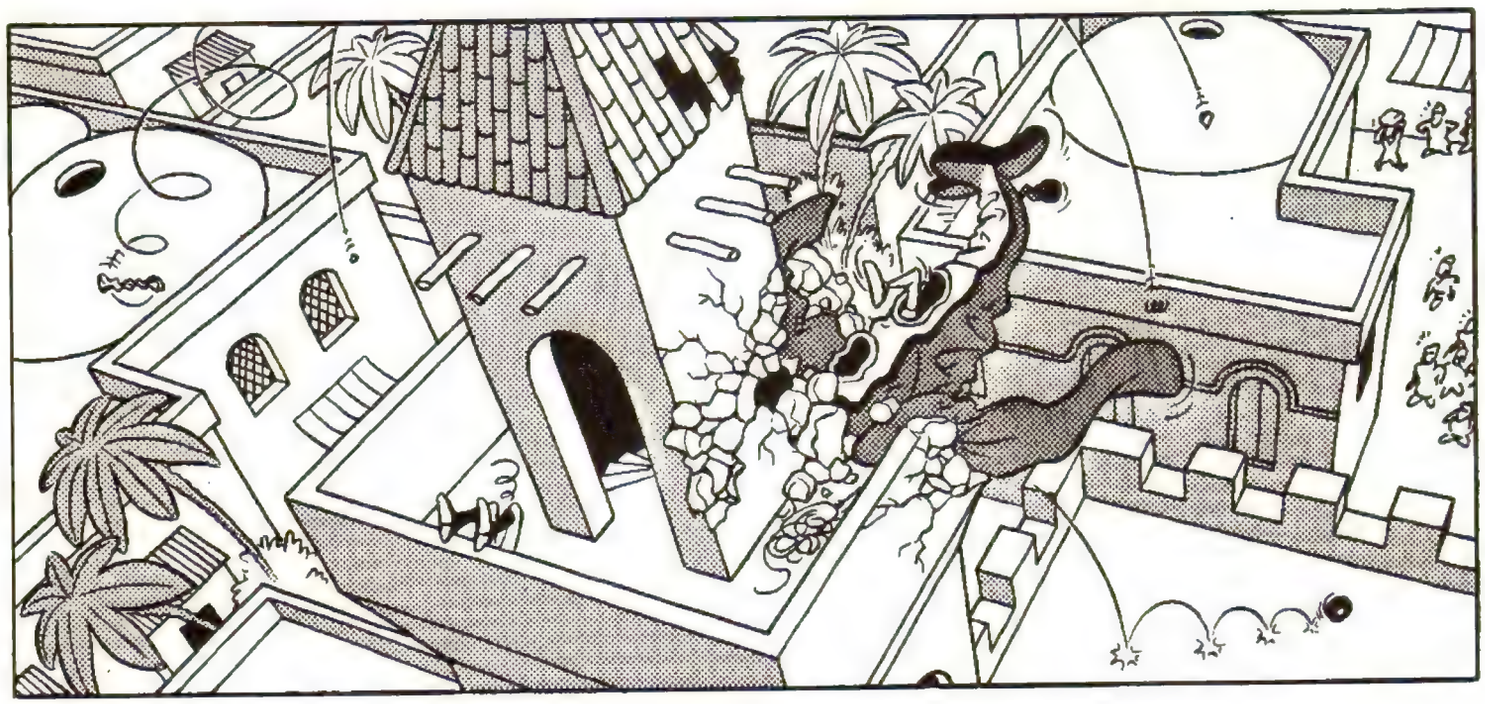
Publicado en el suplemento del periódico **El País**, **Marco Antonio** representa diversos retos para su autor. Por un lado, su acceso a un nuevo mercado, el de los suplementos dominicales, compuesto mayoritariamente por un público infantil. Por otro, la necesidad de adaptar sus guiones a la extensión de una sola página. De ambos retos logra salir triunfante. Con **Marco Antonio**, **Mique** consigue un personaje popular y accesible a todos los públicos que en su trayectoria significa en cierta forma una incursión en lo cotidiano. La propia iconografía significa un giro radical respecto a sus obras precedentes, lo que antes eran parajes exóticos y referencias a las décadas de los treinta y cuarenta, ahora se transforma en un ambiente contemporáneo fácilmente reconocible. Por lo que respecta a los guiones, el desarrollo de las historias parece remitirse a los parámetros de la "escuela Bruguera": unos argumentos sólidamente expuestos en apenas unas pocas viñetas y la presencia de un sorprendente "gag" final que normalmente hace referencia a los poderes de telequinesis de su héroe.

De alguna manera, lo que hace **Marco Antonio** es confirmar algunas características del autor ya esbozadas en obras anteriores: desde el dinamismo y su capacidad para contar muchas cosas en poco espacio hasta un protagonismo colectivo que aquí es por fin adoptado.

J.C

MIQUE

POR FIN, LA COMEDIA



La pirámide de cristal.

La gente suele mencionar a **Cary Grant** cuando se enfrenta al trabajo de **Mique Beltrán**, y no es tan extraño como en un primer momento pueda parecer. Porque el gesto de elegante perplejidad del galán expresa con bastante acierto el tono de la obra de este valenciano jocoso, amante (dicen) de los espaguetti y admirador ferviente (quién no) de **Kim Novak**: la comedia, eso mágico e inaprensible, ese ritmo envidiable, esa frenética geometría de equívocos, carreras, sonrisas y amores de esos de verdad, de los de quererse mucho y abrazarse contemplando puestas de sol y océanos tranquilísimos. O, en una palabra, *nostalgia*.

En las páginas de **Mique** se dan cita algunas de las más notables características de aquellas películas de toda la vida con **Cary Grant** y la **Hepburn** corriendo detrás de un tigre y desenterrando huesos prehistóricos, amén de los tebeos clásicos de la escuela de Bruguera (**Beltrán** es, de hecho, junto con los dinámicos **Gallardo** y **Mediavilla**, el alumno aventajado de toda esa tradición humorística forjada en una atroz posguerra y que tan certeramente caricaturizó a un país en blanco y negro al que sólo le quedaba reírse de sus propios cánceres). Las viejas historias de aventuras a la antigua, con persecuciones de todo tipo (en coche, en avión, en globo, en ala delta, a la carrera, escaleras arriba, escaleras abajo, campo a través, en el desierto o en la jungla); las viejas aventuras, digo, con tufillo a ya sabido y a papel viejo, a ozonopino y palomitas, adquieren en las planchas vertiginosas de **Mique Beltrán** una nueva vida, una suerte de vigor inédito que nos permite poder saborearlas con el placer que uno a estas alturas suele experimentar sólo de memoria, en el recuerdo de otras páginas, otras imágenes (cuando la mirada era, también, menos viciada, más limpia). Es la ironía, la parodia, la mirada tierna pero certera de uno que sabe desmenuzar y construir con las piezas de un puzzle similar, muy parecido al viejo pero con un gesto nuevo aquí y allá, con un punto de acidez que nos descubre otra cosa, un paisaje inédito casi, una nueva vía para disfrutar todo eso que ya dábamos por perdido **Mique** es el arqueólogo minucioso y el alegre restaurador de un género clásico como pocos, nuevas (distintas) maneras de ver, de hacer. Mientras tanto, repasar películas como **La fiera de mi niña** o **Primera plana** (grandes directores todos, grandes manipuladores de formas y gestos,de palabras, de vidas:**Hawks**, **Capra**, **Sturges**, **Wilder**) continúa siendo un ejercicio (un placer) necesario y siempre deslumbrante, satisfactorio. Y repasar los álbumes de **Beltrán** (en solitario o con imágenes de **Max**, de **Keko**) sigue constituyendo una experiencia refrescante, ideal para tardes de domingo especialmente monótonas o para mañanas de resaca. No parece que nadie se decida a seguir sus pasos; nadie se siente capaz, tal vez, de hacer comedia como Dios manda, o de intentarlo siquiera. Hace falta, repito, gente nueva, nuevos nombres con otra visión distinta de las cosas. Mientras aparece el relevo, continuemos con **Cleopatra**, con **Livingstone** y **Fumake**, con tantos cocodrilos y momias, con directores megalomaníacos, con Urg, con Balarrasa (qué ser más despreciable), con tantos.

Gracias, **Mique**.

FRANCISCO NARANJO

1.

ANIVERSARIO

EN EL VERANO DE 1988, DURANTE UNA COLOSAL RESACA, ANTÓN KARABINE CUMPLE VEINTITRÉS AÑOS.

PIENSA: "MI ESTADO NO SÓLO ME DEGRADA FÍSICAMENTE DURANTE UNAS HORAS, SINO QUE CONTAMINA MI VIDA FUTURA Y PASADA, MANCILLA A LA GENERALIDAD DE LA RAZA HUMANA COMO UNA ARAÑA GIGANTE AHÍTA DE LA SANGRE DE MIL VÍRGENES Y ESTREMECE MI ALMA. ME TOMARÉ UNA ASPIRINA."

EL DOLOR PROPORCIONA A SU MENTE UNA SENSACIÓN ESTOICA Y CÍNICA DE DESAPEGO A LA VIDA. BEBE SU VASO DE ANALGÉSICO (QUE SABE QUE NO SERVIRÁ DE ALIVIO) CON LA DIGNIDAD CON QUE SÓCRATES HIZO LO PROPIO CON SU TAZÓN DE CICUTA.

SENTADO, VE CAER LA TARDE EN QUE COMIENZA SU VIGESIMOCUARTO AÑO EN LA TIERRA, Y APURA LA COPA DE SU DOLOR HASTA LAS HECES.

ESPACIO EXTERIOR

Cuentos boreales de Max en Rumbo Sur.

AIRES DEL SUR

Poco, o prácticamente nada, se ha hablado de esa publicación que edita la Caja de ahorros de Sevilla y Huelva y que responde al nombre de **Rumbo Sur**. Una excelente revista de 84 páginas a todo color, en formato de lujo. En ella se han ido publicando trabajos de gente tan interesante como **Max**, **Jan**, **Palacios**, **Micharmut**, **Ventura y Nieto**, **Ortíz**, o **Calatayud**, como se puede ver un staff de primera, para una revista cuya única pega, quizás sea lo complicado que resulta encontrarla, sólo en librerías especializadas. De cualquier manera vale la pena el esfuerzo de tratar de seguirle la pista. **Rumbo Sur**, va por el número 7 y se puede encontrar en la siguiente dirección: Club Juvenil del Monte de Piedad y Caja de Ahorros de Huelva y Sevilla. Apartado de Correos 861. 41080 Sevilla.

GIGAMESH

La revista de ciencia ficción, fantasía y terror **Gigamesh**, ha comenzado ha publicar una sección de noticias de historietas relacionadas con los géneros sobre los que versa la revista, la sección la coordina el guionista **Francisco Pérez Navarro**.

Poco a poco **Gigamesh** se está convirtiéndo en la revista imprescindible para los aficionados a la ciencia ficción, se puede localizar en librerías y es absolutamente recomendable.

EL SALON DE GIJON

Parece ser que el Salón del cómic de Gijón, atraviesa uno de sus peores momentos, debido a la falta de subvenciones, o a lo escaso de éstas, pese a todo cuando leas este número de **El Maquinista**, el salón ya se habrá celebrando. Las fechas eran del 14 al 18 de Octubre y se esperaba la asistencia de **Louise** y **Walter Simonson**, **Rosinski** y **Van Hamme**, **Dan Barry**, **Alfons López**, **Max**, **Miguelanxelo Prado**, **José Ortiz**, **Carlos Giménez**, **Adolfo Builla** y **Chiqui de la Fuente**.

Como siempre la organización del salón corre a cargo de **El Wendigo**. Desde aquí queremos dejar constancia de nuestro apoyo al Salón de Gijón,ya que entendemos que por encima de ideologías debe estar el medio y las iniciativas de fomento de el mismo, por eso creemos que tras quince

HEROES DE CARTON

Que a **Pep Solá**, le gustan los tebeos y el cartón es algo que salta a la vista, desde hace un año apróximadamente trabaja moldeando figuras en cartón piedra, suya ha sido, esa preciosa hucha de la siempre entrañable **Mamá Gutanda**, así como **Tintín** y los demás personajes del maestro **Hergé**, que **Pep** realiza para regalar a los amigos.

Lo que **Pep** no regala, son sus **Citroen 2CV**, su **Colón** o sus festivos gigantes, esos, junto con **Mamá Gutanda**, los puedes adquirir en las mejores tiendas de tebeos, de diseño o de decoración. El precio de venta al publico de estas piezas oscila entre las 5.000 y las 12.000 pts., y por este módico precio pueden ser tuyos, para siempre, los auntênticos heroes de papel en edición limitada, numerada y firmada, ¡una ganga¡.

Todos los que estéis interesados en el trabajo de **Pep Solá**, os podéis poner en contacto con él, en la siguiente dirección: C/Matias Perelló, 15, 9a. 46005 Valencia. Tel.: (96) 395 37 81.

FOTO: Pepa García

años de realizarse , el Salón de Gijón no puede ni debe desaparecer, para su supervivencia están los estamentos oficiales, los cuales tendrían que dar todo su apoyo a iniciativas como estas. Suerte.

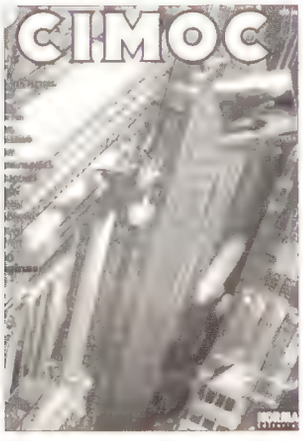
NUEVO PROGRAMA DE RADIO.

Un nuevo programa de radio se asoma, los domingos por la mañana, al dial en Valencia, concretamente en **Intervalencia Radio**, el espacio se llama **Tebeoteca**, y se emite de 12 a 12.30, dentro del programa **Terciopelo Azul**, la dirección de este programa corre a cargo de nuestro buen amigo **Juanvi Chulia**, evidentemente la escucha es obligada.

AGITACION.

Mientras **La Cúpula** lanza una nueva revista dedicada al género erótico y disciplinas paralelas de nombre **Kiss Comix**, **Norma** decide cerrar, por fín, **Cairo**, para ampliar la que siempre ha sido su revista puntera, es decir, **Cimoc**.

Por otro lado se comenta la desparición de **Krazy Comics**, aunque la noticia está sin confirmar, todo apunta a que el popular mensual dedicado a la información tebeótica, no volverá a estar en los quioscos.



SALON DEL COMIC EN VALENCIA.

Para 1992 y bajo el nombre de **Valencia, capital de las artes gráficas y el cómic**, se están preparando toda una serie de actos y exposiciones a celebrar durante los meses de Abril a Noviembre en Valencia.

Entre las exposiciones previstas, se encuentra una dedicada a **Torres**, una que cubrirá el tebeo francés bajo el nombre de **Gran formato, pequeña tirada**, se prevé contar con la expo **Una Historieta democratica**, así como otra dedicada a los tebeos de los países del Este. En el momento se amplie, y confirme, el programa, os daremos más información.

Daniel Torres. FOTO: Rafa Ramos

ENTREVISTA
JESUS REDONDO

MAQ.: -¿Cúando empezaste a dibujar?

RED.: -En el año 61, de manera accidental. Empecé para **Brugura**, haciendo romántico, en libritos de bolsillo. Luego comencé a trabajar para Inglaterra, a través de **Creaciones Editoriales**, concretamente para Escocia, y después para Londres en cosas de terror, para **Fleetway**, que luego se llamó **IPC** y ahora ha vuelto a llamarse **Fleetway**.

MAQ.: -¿Cúanto tiempo estuviste allí?

RED.: -Muchos años, hice alguna colaboración suelta para España. Al cabo de bastante tiempo empecé a trabajar para Holanda, para la revista **Tina**, con un personaje muy majo llamado **Edward**. Después comencé a trabajar en plan de multinacional a lo pequeño, a través de agencias, que te publican en Italia, Yugoslavia, Suecia, Noruega, Dinamarca, etc.

MAQ.: -¿Sobre que eran estas historias?

RED.: -Las que hice para la revista holandesa eran historias de chicos y chicas, para chavales entre 12 y 16 años. Lo hacía a través de guionistas holandeses, pero los mejores trabajos los he hecho con guionistas españoles. Aunque me enteré en el pasado Salón del Cómic, a través de **Toni Guiral**, con el que ahora colaboro en varias cosas, que yo he trabajado con un monstruo de los guiones como es **Alan Moore**, hace unos doce años, y eran historias de Ciencia-Ficción, pero no las clásicas, que eran de bofetadas y tripas. Hubo algunos guiones que estaban mejor planificados, mejor estudiados.

MAQ.: -¿Con qué guinistas españoles has trabajado?

RED.: -Ultimamente trabajo con **Toni Guiral**, con quien estoy totalmente compenetrado. Incluso discutimos, casi siempre me gana.He trabajado también con **Francisco Pérez Navarro**, con **Echevarría**, con **Víctor Mora**.

MAQ.: -¿Qué historias hacías con Francisco Pérez Navarro**?**

RED.: -Hice una de tipo ecológico de cerca de cien páginas, para la extinta **Bruguera**, que luego ha reeditado un montón de veces, y estábamos haciendo una tercera parte cuando **Bruguera** se fue al garete. Con **Echevarría** he hecho cosas del Oeste.

MAQ.: -¿Cómo estaba la historieta española cuando tú comenzaste?

RED.: -Pues muy bien y muy mal. Estaba bien porque se publicaba todo de todos los sitios y de todos los caracteres, y se publicaba alguna cosa buena y mucha porquería. Se pagaba bastante mal aunque se vendía mucho, en España se maltrataba ferozmente al dibujante y más ferozmente aún al guinista. Y en cuanto podías colaborar en el extranjero lo hacías porque ganabas ocho o diez veces más. Poco a poco se han ido igualando los precios y el tratamiento, pero aún merece más la pena trabajar para el extranjero que para España.

MAQ.: -¿Cómo empezó tu colaboración con Toutain **en** Creepy**?**

RED.: -Comenzó a través de **Toni guiral**, trabajamos para **Norma**, después se enteró **Toni** de que iba a publicarse otra vez **Creepy**, se le ocurrió una idea, se la propusimos a **Toutain**, y **Toutain** dijo que adelante.

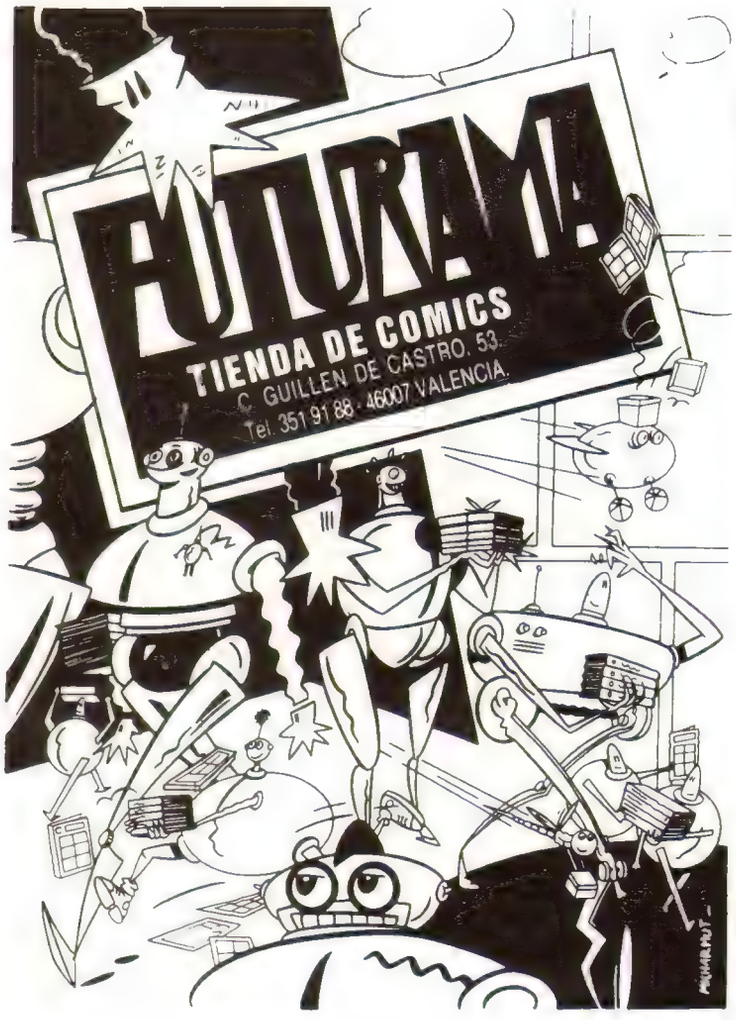
MAQ.: -¿Vas a seguir haciendo Mr. Black **con** Toni Guiral**?**

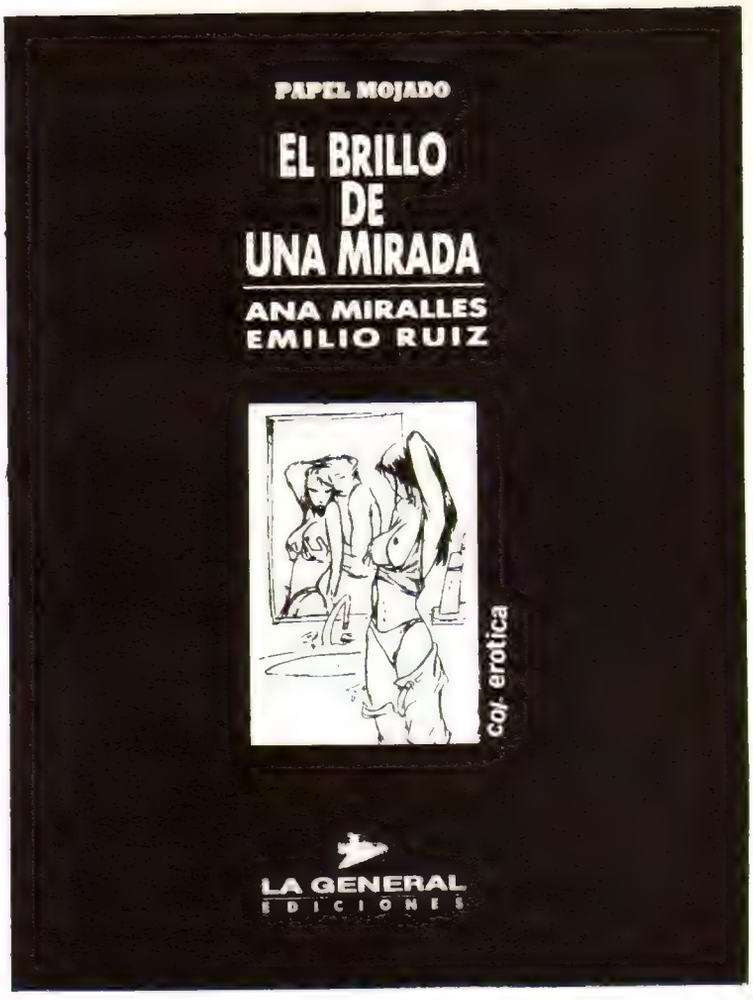
RED.: -Si logramos arreglar ciertos condicionamientos de tipo económico, seguiremos, si no, no lo mataremos, pero puede que su destino no sea **Creepy**.

MAQ.: -A parte de Mr.Black**, ¿estás haciendo alguna otra cosa?**

RED.: -Tenemos otra cosa **Toni guiral** y yo, que es un detective de los años 50, es para **Norma** y se llama **Miller**. Ahora se mete en U.S.A. y puede que salga rentable, hay alguna cosa suelta, he hecho también para la organización del Quinto Centenario un álbum sobre el **padre Las Casas**. Es una colección de álbumes muy interesante en la que han trabajado,aparte de mí, que me excluyo y no sé por qué estoy ahí, pues quizás las figuras más importantes del cómic.

FERNANDO MORAIS


FUTURAMA
TIENDA DE COMICS
C. GUILLEN DE CASTRO, 53.
Tel. 351 91 88 · 46007 VALENCIA.


PAPEL MOJADO
EL BRILLO DE UNA MIRADA
ANA MIRALLES
EMILIO RUIZ
col. erotica
LA GENERAL
EDICIONES

EN EL OTOÑO MADRID COMICS ESTÀ CONTIGO.
PUES SÍ, DURANTE ESTA FRESQUITA ESTACIÒN SEGUIMOS CONTIGO... ¡EN NUESTROS DOS LOCALES! ¡CÓMO! ¿QUE NO SABES DÒNDE ESTÁN?..
PUES UNO DE ELLOS EN LA CALLE SILVA 17 (ENTRE GRAN VÍA 50 y 52). TLF: 5591602, MADRID. ¡ESTAMOS EN PLENO CENTRO DE LA CIUDAD!
EL OTRO SE ENCUENTRA EN STA. MARÍA DE LA CABEZA 74. TLF: 4742620. 28045 MADRID. ¡Y AMBOS TIENEN ESTE INCREIBLE HORARIO!
..AH, ¡QUÉ CURIOSA FORMACIÒN!
AHÍ VIENE. ESTA VEZ NO SE NOS ESCAPARÁ!
GRM
ESPERAR A QUE ESTÉ JUSTO DEBAJO. ¿VALE?
URE..
¡LUNES A SÁBADO DE 9 DE LA MAÑANA A 10 DE LA NOCHE, Y LOS DOMINGOS DESDE LAS 11 DE LA MAÑANA A LAS 8 DE LA NOCHE!
SÍ, HAS LEÍDO BIEN ¡ABRIMOS LOS DOMINGOS! PARA QUE ESE DÍA TAMBIÉN PUEDAS COMPRAR TODO LO QUE MÁS TE PUEDA INTERESAR!
REVISTAS Y ALBUMES DE HISTORIETA, COMIC BOOKS, POSTERS, LIBROS DE CINE, POSTALES ETC... ¡VEN A CONOCERNOS!
EL OTOÑO..
¡SALTA TURKINS AAH
¡BLACK POWER!
¡AG SACRE BLEU!
¡EL OCHO! ¡OTRA VEZ NO!
¡NOO!
HE HE
Javier olivares.

OBJETIVO LA LUNA

SÍ, MELANIE SIEMPRE DESBARRABA SOBRE LO MUCHO QUE ESTA CIUDAD NECESITABA UN RESTAURANTE FRANCÉS AUTÉNTICO, ASÍ QUE... ¡OHLALA!
¡HEY! DILE QUE ESTOY BUSCANDO A UN LAVAPLATOS. SI LE INTERESA... JE-JE...
¡JA JA! ROGER DICE QUE A LO MEJOR NECESITAN UN LAVAPLATOS. SI LE INTERESA, CHATO... ¡JA JA JA!
¡ROGER! JEE JEE...

Mode O'day de Robert Crumb.

MODE O'DAY.Robert Crumb. Ediciones La Cúpula, Barcelona, 1991.

En esta recopilación de historias de su personaje **Mode O'Day**, una joven neoyorquina con aspiraciones a saltar a la fama y codearse con la *beautiful people* neoyorquina, **Robert Crumb** lanza sus dardos contra los *yuppies* ridiculizando su esnobismo. Pese a sus constantes intentos, **Mode** no conseguirá ser aceptada en ese mundo que le es ajeno y siempre acabará volviendo con sus colegas **Doggo** y **Porpy**, dos animales humanizados que asumen su condición de perdedores y con los que el autor se muestra mucho más condescendiente que con el resto de la fauna -ésta sí, humana- que desfila a lo largo del álbum.

Crumb, con un dibujo feísta y unas viñetas repletas de diálogos, sitúa a sus personajes en un mundo cerrado del que cada uno a su manera intentará escapar. **Mode** y su amiga **Mara**, intentando conocer a la persona apropiada para conseguir su pequeño papel en una película o aparecer en un vídeo-clip, **Porpy** insistiendo en su fracaso de intentar conseguir los favores de **Mode**, y **Poggo**, mientras tanto, el único personaje que parece conformarse con lo que tiene, intentará sacar tajada cada vez que la situación sea propicia.

JUAN CAMPOS

FECHAS MAGICAS (Viceversa, trotacosmos de ida y vuelta). Imágenes, Jan. Guión, Miguel Angel Nieto. Oficina del Comisariado General de la Exposición Universal de Sevilla, 1992; 80 págs, tela. Sevilla 1990.

Es **Jan** una de esas firmas que encaja, tanto en el gusto de los infantes, como en el de los aficionados a la narración por la narración (de estos van/vamos quedando pocos). Sus *Super López* se venden como rosquillas, ya saben; y aquí a los niñitos se les ha hecho la trastada: cinco mil calas cinco mil. Ahora que se habla de que los sevillanos pobres tendrán como una entrada especial en toda la cogna de la Expo, es muy posible que, en su día, se haga una reedición pobrecita para menesterosos y pensionistas. Mientras tanto, y si tienen las cinco mil calas cinco mil, disfrutarán con la puesta en escena un pelín descompensada, pero siempre en ese feliz barroquismo; más un guión trabajado (y, paréceme, trabajoso) y un diseño gráfico de la colección (**Miguel Calatayud**) hasta descomunal (nunca mejor dicho, pues el librote mide 42 X 31,5 cms.; junto a **El Sombrerero de la Calle Carretas**, de **Ana Juan** y **Ediciones Dos Negritos**, los álbumes más high, que no light, del mercado, que uno recuerde). Trabajo preparado por **Pedro Tabernero** (personaje que, ya en su día, **Tribulete** calificó de esteta impenitente), editor, dicen, hueso con los servicios de prensa, pero no conmigo, jo. Colección, por cierto, ideal para *La Diosa Sumergida,* o un encargo especial para la luz de **Micharmut**; dicha así, la cosa, como quien no quiere la cosa (que sí la quiero, of course).**INMENSO**.

JESUS CUADRADO

EL DEMONIO DE LOS HIELOS. Jacques Tardi. Col. El Muro 17. Norma Ed.Barcelona 1991.

Album que ya tuvimos la oportunidad de leerlo seriado, en las páginas de la extinta revista **Cairo**, resulta un trabajo atípico, planteado como homenaje a las novelas de **Jules Verne** y a los grabados de **Gustave Dore**.

Tardi, una vez más, se adentra en el mundo del folletín, de la aventura, perpetrando un guión, por otro lado tan habituales en su obra, deudor de las mejores escuelas del absurdo; con estructura de episodios, se nos presenta un ovillo bastante difícil de desenredar, tal y como viene a reflejar ese final tan excesivamente acelerado, con el que el autor nos deja bien claro lo poco que le preopucan las estructuras convencionales, prefiere optar por la línea de la fábula, la conclusión se acerca bastante a la de *esto es un tebeo, por lo tanto una historia inventada, por lo tanto todo puede ser, ya que todo es mentira.*

El demonio de los hielos, no es más que una paródia, por lo menos desde el punto de vista narrativo, sólo se intenta homenajear, otro asunto bien distinto, es el aspecto gráfico del álbum, ahí **Tardi**, se deja , en un ejercicio de savoir faire, literalmente, la piel. Con técnica de grabado, **Jacques Tardi**, realiza unas ilustraciones francamente bellas, con las cuales consigue el perdón por lo fragil del argumento.

JOSEP TOMAS

Tardi: crítica de Griffu (El Maquinista nº 2)

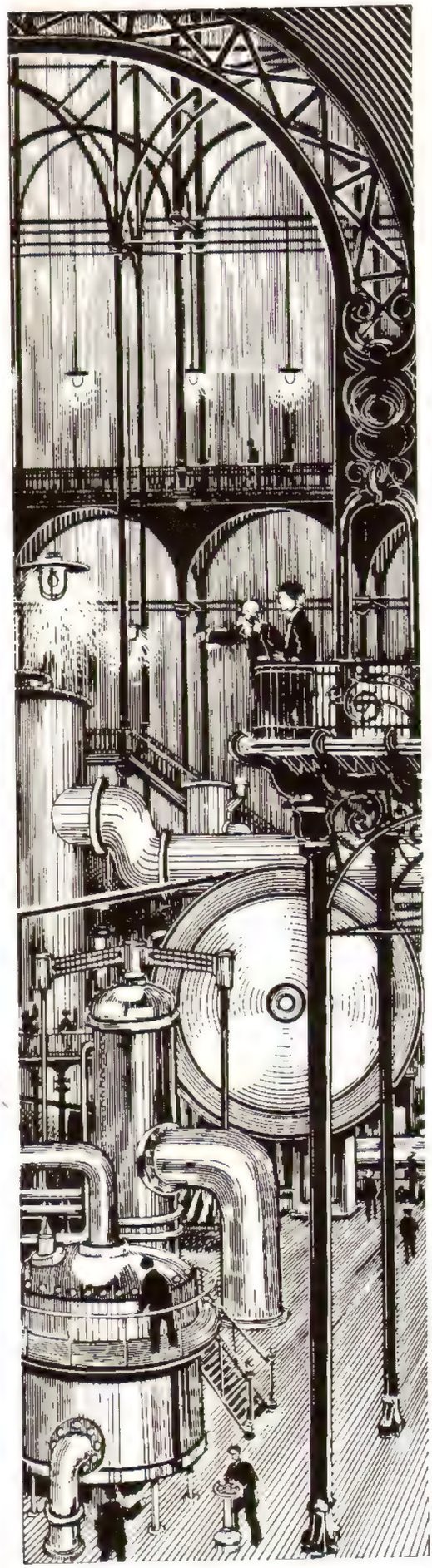
SLAINE 2-Las armas sagradas. Pat Mills-Simon Bisley. Cimoc Extra Color 82. Norma Ed. Barcelona 1991.

Slaine es un gran cómic de aventuras. Pero no es sólo eso. La primera afirmación se apoya en un argumento interesante, con una narración poderosa de proporciones míticas, aunque desmitificadora a veces, todo ello expresado con un dibujo dinámico, agresivo y muy sorprendente.

Pat Mills es un artesano forjado en las páginas de **2000 Ad**, donde realizó las historias más sensibles, que no sensibleras, del **Juez Dredd**. Creó al personaje de **Sláine** con **Mahon** (estas historias se recopilan en U.S.A. ahora en un **paperback** debido al éxito de **Sláine**). Creó con **O'Neil** la sátira más sangrienta de los superhéroes americanos, y como consecuencia lógica, del sistema capitalista, bautizado **Marshal Law**, y después del affaire **Lobo**, volvió a la brecha con **Sláine**, ofreciéndonos un cómic mitológico-histórico que mantiene su fuerza a lo largo y ancho de todo el álbum.

Simon Bisley nos muestra, página a página, una colección de ilustrciones con la calidad suficiente para figurar en portadas de cómic-books. La amplia gama de colores y técnicas utilizadas resulta perfecta en cada situación, y los personajes cambian increiblemente de expresión según lo requiera el guión, que pendulea entre la violencia, el coloquio y la comicidad.

Pero **Sláine** no es sólo un gran cómic de aventuras histórico-mitológicas, que ya es mucho para los tiempos que corren, sino que, resultado de una segunda lectura, se pueden encontrar detalles de índole ideológica provinientes de la mitología céltica o del ingenio de **Mills**. Hay momentos en que **Mills**, a través de sus personajes, critica y golpea contra los más sagrados pilares de



El demonio de los Hielos deTardi.

La Gallinita Ciega de Cabanes.

nuestra sociedad, exponiendo así otro modo de ver el mundo aparte del aceptado y convencional.

Es del dominio público (de quien quiera admitirlo) que nuestra sociedades determinantemente patriarcal. Por poner un ejemplo, no hay más que encender la TV y observar unos cuantos anuncios publicitarios o concursos para darse cuenta del uso y abuso de la mujer como objeto sexual, como complemento ideal de un coche, una moto o una maquinilla de afietar. La mitología celta consideraba que la deidad absoluta era Diosa, la Diosa Tierra, Dana. En cierto modo esto es natural, ya que en la Naturaleza abunda la superioridad del sexo femenino sobre el masculino (consultad cualquier libro de Etología). **Mills** reitera esta idea a lo largo de la historia, por ejemplo en palabras de **Sláine**, que tiene muy claro que es inferior a la Diosa Tierra *"El Dios cornudo no tiene planes magníficos. Es vulnerable... y mortal. Sólo así puede encararse a su diosa"*. Otra cuestión que toca **Mills** es la organización política. Los celtas se organizaban en asambleas. **Mills** subraya esta alternativa frente a la democracia, por ejemplo con la curiosa ley de no hablar en privado de política, método que sería eficaz contra el tráfico de influencias.

Por último, y para no extenderme, citaré otro punto. El mundo en que vivimos considera el éxito profesional y económico como la meta máxima a alcanzar y como único método válido de autoafirmación personal (esta idea tiene correlación directa en el cómic de superhéores) en detrimento de valores tales como la solidaridad, la expresión personal. A **Mills** esto le convence ya que cuando **Sláine** parece fracasar en su empresa pronuncia *"No hay que avergonzarse de perder. Sólo los héroes solares* (¿=superhéroes?) **se averguenzan** *(...)El Dios Cornudo, en cambio, sabe que la vida es un juego, que "el éxito" no vale la pena... de modo que se queda sentado sin hacer nada"*.

Resumiendo, **Sláine 2**, un álbum digno de leerse y mirar, con un ilustrador atractivo y un guionista que además de narrar bien, dice algo.

FERNANDO MORAIS

LA GALLINITA CIEGA. Max Cabanes. Col. Cimoc Extra Color. 80/81. Norma Ed. Barcelona, 1991.

Este bello álbum de **Max Cabanes** narra, con un dibujo elegante y realista, el descubrimiento del amor por parte de un joven en la Francia de los años cincuenta.

Formado por cinco historias autoconclusivas, previamente publicadas en la revista **Cimoc**, **La gallinita ciega**, **Rose Marie**, **Bastille**, **Marie Ange** y **La seño**, estos relatos significan para **Maxou**, su joven protagonista, otros tantos descubrimientos y decepciones. Siempre ha resultado difícil lograr transmitir sea cual sea el medio de expresión -el cómic entre ellos- esos profundos sentimientos de la infancia y la adolescencia, cuando el descubrimiento del sexo provoca una confusa mezcla de atracción, temor y hasta repulsión. Este es sin duda el gran mérito de **Cabanes** pues logra visualizar, en este relato, en el que resulta fácil ver una fuerte carga autobiográfica, esa compleja mezcla de sensaciones en la que el objeto de deseo se convierte también, en objeto del odio más irracional.

Con unos personajes extraordinariamente bien descritos, **Cabanes** no sólo se centra en su joven protagonista, sino que logra aportar una visión, realista pero al mismo tiempo deformada por los recuerdos, de la Francia de su niñez.

JUAN CAMPOS

EL MALVADO Mr. HYDE. Imágenes y guiones, Alfons Figueres. Ediciones B; (1); 130 (s.n) págs., rústica. Barcelona, 1991.

Lo más grande, que ya es decir, de la **Cliper** y su *Nicolás* fue el monstruo **Figueras**. Don **Alfonso** es, junto al **Sr. Vázquez**, la fragmentación de una raza que casi no nos merecemos (bueno, yo sí); y, menos, nuestros ministros de la cosa. La demostración obvia de que nuestra **Historieta** estuvo muy por arriba y que los gabachos no se aclaran. Compilación de 114 ti-

ras unitarias, absolutamente de gramática: sólo **Miguel Angel Nieto** podrá, algún día, seguir estos pasos divinos. El prólogo (¿) de **Víctor Mora** es tan vergonzosamente cutre que lo podría haber firmado, precisamente, un ministro. (Dejo, tras la recensión, una desordenada relación de monografías para novatos, posmodernos, bebés, dispersos, advenedizos, curas, sabihondos, troqueladores y desmemoriados.) **BIBLICO**.

JESUS CUADRADO

(**"Don Plácido"**; Euredit; Barcelona, 1970. /**"Aspirino y Colodión, y su mundo loco"**; Editorial Bruguera, Olé, 51; Barcelona, 1971. /**"Shock"**; Josep Toutain Editor; Barcelona, 1973. /**"Cine locuras, guerra loca"**; Editorial Bruguera, Olé, 70; Barcelona, 1973. /**"El bon Jan"**; Edicions del Cotal; Barcelona, 1979. /**"Mr. Radar-El Hombre Eléctrico"**; Club Amigos de la Historieta, Revival cómics; Barcelona, 1981. /**"Alfons Figueras"**; Classic Cómics Edicions; Barcelona, 1985.)

Chascarrillos, dichos y decires en el habla de La Rioja. Imágenes, Saturio Alonso. Textos, Javier Pérez Escohotado. Ayuntamiento de Logroño; 56 págs., rústica. Logroño, 1990.

Está aquí esta joya por el **Satur**. El **Satur**, aunque es de Soria (no todo soriano es un plasta a lo **Sánchez Dragó**), ha hecho este librito para la *"ciudad pequeña y recoleta"*. Pasaba por allí. Mejor **dicho**, estaba el compa por los fríos islandeses y coincidió con el **Javier**, se contaron cosas y quedaron para el librito. **Saturio Alonso** fue el primer dibujante del extinto equipo **EL CUBRI** (antes de la incorporación de **Pedro Arjona**), y junto al **Cava**, y entre otras, se trabajaron aquel montón de soberbias páginas (me faltan tres, buaa!!!) para la *Historia del Franquismo*, del **Sueiro** (sí, tíos, los fascículos aquellos de **Sedmay** a los que arrancábais las cubiertas para encuadernar, tontos más que listos) In illo tempore, **Saturio Alonso**, figura que debiera contratar la Xunta (si **Fraga** no fuera tañ bruto) para ilustras las obras completas de **Castelao**, le sopeó al **Sió** en el uso del epidiáscopo y la iluminación quebrada. Ahora, 19 icnografías étnicas, 19 carteles paganos, 19 visiones al otro lado del espejo, 19 tapices salvajes; la fidelidad a un estilo inseparable del autor: la orgánica tangible. Por mucho que me torturéis, jamas diré dónde y cómo conseguí esta ágata musgosa (aviso: he aquí un ejemplo de plata estatal bien gastada)**MIRIFICO.**

JESUS CUADRADO

Micharmut

ElBesodelErizo
PAW!
¡UN DISPARO!
SEÑOR, EL ESCLAVO HA HUIDO POR LOS MARJALES, ACABO DE OÍR UN FOGONAZO EN LOS CAMPOS DE ARROZ BOMBA...
¡UN DISPARO!... ¿QUE SUCEDE PERRO?.. ERES INCAPAZ DE APRESAR UN ESCLAVO...EXTERMINA. ¡EXTERMINA!
TRÁS EL FOGONAZO LOS SESOS DE MI CRIADO SE ESPARCIERON COMO LA BRISA, TIÑENDO LOS CAÑAVERALES CON SU FINA PELICULA DE GRASA; MAS, RECIEN ENTERRADO EN EL RICO FANGO, FUI INTERRUMPIDO POR UN CHAPOTEO QUE SE ACERCABA SIGILOSO POR LAS ACEQUIAS..
?
....Y VI A KUMAL, EL JEFE DE LA GUARDIA EN LA CASA DE LOS MÉDICOS, ENTONCES SENTÍ QUE TODA MI ESPINA DORSAL SE RETORCIA Y PALPITABA COMO UNA SERPIENTE ....
YÁ.
¡VAMOS ALLÁ!
CLAP CLAP
CONTINUARÁ...

KRYPTON
COMICS

TODO EN COMICS

NACIONALES
EXTRANJEROS
REEDICIONES TEBEO ANTIGUO
POSTERS
POSTALES
CAMISETAS
LLAVEROS
OBJETOS DECORACION
ETC.

C/. MATIAS PERELLO, 25, B - TEL. 395 65 85 - 46005 VALENCIA

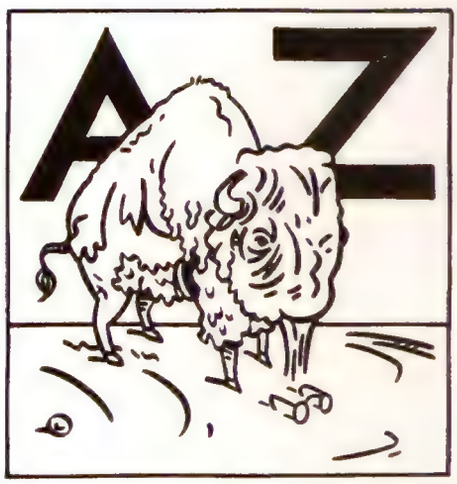
¡¡CIENCIA Y SEXO!!
VORAZ
KEKO

Colección Erótica.
PAPEL MOJADO
LA GENERAL
EDICIONES

boom
és la teua revista

Perquè tu ets jove

LIBRUM



JESÚS CUADRADO

"VISUAL. MAGAZINE DE DISEÑO Y COMUNICACION". Madivi; mensual, 132 págs. Madrid, 1991.

Sorprendentemente, en el concepto visual, la imaginería inmediata en la ordenación del producto (lo que entra por los ojos, vamos) es un revoltijo indigesto: más parece un catálogo farmacopólico que una publicación informante del avance de lo visual En los textos, idem eadem idem: aproximaciones triviales a análisis de autores, disueltos historicismos y un exceso de compadreo. Eso sí, hay mucha *coñez* con lo del tratamiento *escaneante* de las fotografías. Muy *modelna* ella. A cambio, parte del equipo, como gente, es muy buena gente. Y se pagan unas comiditas serias. Si quiere usted saber algo sobre diseño gráfico y tal, busque algún *Zoom* francés (o su versión hispana); y si es lo de la comunicación lo que le priva, *Comunicación XXI* y, sobre todo, *En punta*: todo ello, en puestos de lance (lo siento, haber nacido antes). En julio, 16 números. **YUPERA**.

"COMO CONVERTIR UN BUEN GUION EN UN GUION EXCELENTE". Linda Seger. Ediciones Rialp, Libros de Cine-Serie B, 43; 260 págs. rústica, Madrid, 1991.

Es la versión (**Angel Blasco**) al castellano, en edición comercial, de *Making a good script great* (1987), texto que los estudiantes *comunicativos* de la **Universidad de Navarra** ya conocen. Es el título muy aparatoso; pero sólo el título. Está sabrosón el libro y, sobre todo, para amantes de guionistas concienzudos como **Gelabert**. En otras ocasiones (y otros papelotes), ya he insistido en lo de la escasa (unos doce títulos) bibliografía que, en el terruño, existe sobre la guionización general. Avisando que volveré sobre el tema,recomiendo este libro, no a la tríada gloriosa (**Bigart-Cava-Nieto**), pero sí a cualquier **premioso**, y, **sobre todo**, a varios **Hijos del Martín**, muchos del *Makoki* (aunque comamos en la misma mesa, prefiero ayunar a extreñirme, tíos), y a bastantes de *El Víbora* (a la **Marta** del extra-verano, no). **POSICIONAL**.

"EDIFICIOS Y SUEÑOS. ESTUDIOS SOBRE ARQUITECTURA Y UTOPIA". Juan Antonio Ramírez. Editorial Nerea; 336 págs. rústica. Madrid, 1991.

A pesar del apellido (españolote a tope), el libro está bien. El tal **Ramírez** es el que hizo aquellos dos libros que os sonarán a muchos: *La Historieta cómica de posguerra y El "cómic" femenino en España*. Personalmente, me gustó más su *La arquitectura en el cine*. El de hoy, también tiene páginas (de la 209 a la 258; capítulo quinto: *Arquitectura y relato visual*) en torno al cine y la Historieta yankee. No es un escritor **cómico**, compás: se le entiende, razona y hasta inventa Es **Primo** del **Martín** (que no **hijo**), ya sabéis: material de primera mano, compromiso, afán pedagógico, comprobación de las tesis y un cierto pesimismo. Yo le caigo más bien mal, y a mí me molestan sus clases (se pone **en plan** gallinita a soltar retahilas, golpeando la mesa con los nudillitos para el proyecto de *diapos* y tal, muy en profe español), pero sabe. El libro es ameno y carísimo y, acaso, haya que recurrir a la fotocopia (la encuadernación, lo permite). Vosotros mismos. **CONSTRUCTIVO.**

"BLADE RUNNER MAGAZINE". Manhattan Transfer; mensual, 64 págs. Barcelona, 1991.

El editor responsable (un escribir) es **Jaime Rosal**, a quien algunos recordaréis por aquel fanzine peleón y esteta de los setenta, *Fundación* (los tiempos, **como las ideas, Bob**, ay, cambian). Es muy posible que, cuando esta recensión salga, la tontería, digo, la revista se haya ido al lago de los cisnes, digo, de los saldos (atención completistas: los tres primeros números os costará encontrarlos; el que avisa no es traidor, es un compas): se lo merece, por que es boba, escriben bobos, la maqueta es boba, y, en general, parece un producto bobo, hecho por bobos y para bobos (disquisición semántica que, en ningún momento, debe recordaros a **Dylan**). En julio, 8 números. **BOBA.**

"CARTELES DEL TEATRO POLACO. (COLECCION JANUSZ GUNIA)". Colectivo de autores. ESECE Producciones; 192 págs. rústica. Madrid, 1991.

Catálogo de una exposición (que casi ninguna autonomía expone, por cierto) brillante que compila obras de la primera generación de herederos de los desgarrados cartelistas (escénicos y de los otros) de los cincuenta: **Nowinski, Kochanowski, Sawka, Erol** y el resto de una banda de facinerosos y atracadores que pasaban de los catecismos del padrecito **Stalin** y las cartillas del primito **Kruchef** a brochazo limpio. Si yo fuera tú, compa, me lo buscaba, pero ya; como no soy tú y sí yo, y ya lo tengo, que te zurzan: por lento, desinformado y benjamín. **ADULTO.**

"DISEÑO INTERIOR". Editorial Globus/Comunicación; mensual, págs. variables. Madrid, 1991.

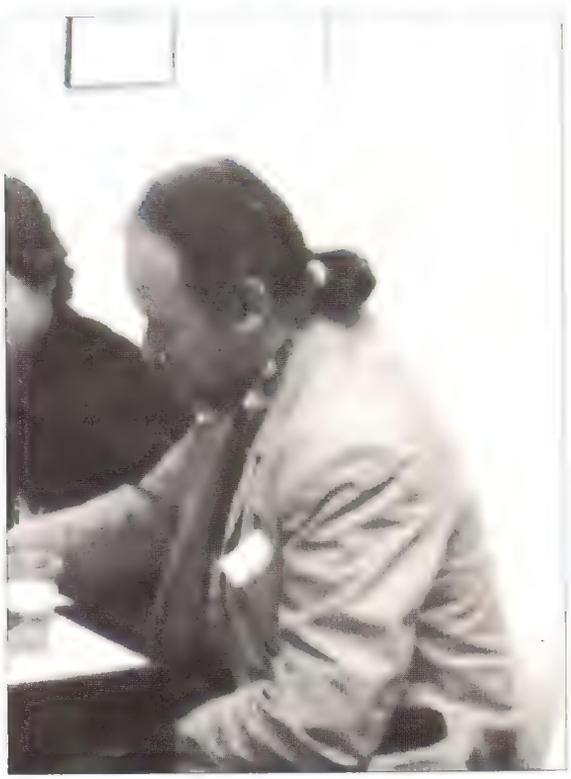
Salvajada estética (con versión en inglés y todo) que podría despistar a más de una *maruja*. Información a tope de todo lo relacionado con eso que venimos llamando arquitectura de interior. Al frente del diseño no está **Juan Barro**, digo, **Berrio** (el de *Visual*), pero sí el vital **Vital Rafael García**, un tipo al que quiero mucho -no sé si se me notadesde 1974, cuando faneditaba *Nemo, fanzine de la Historieta* (me falta el número cero, buaa!!), y que se vino cargado con la revista *Flashmen* (unos cuatro kilómetros, o así) para mi archivo, cuando yo creía en dios, no estaba subvencionado, no era del **PSOE** y preparaba la documentación para mi libro *La prensa erótica, un sendero nada libertario*. Esta publicación es una esquisitez para España, y, si me apuran, hasta para el mercado común. Lo que vale, lo vale. En junio, 5 números. **JUSTICIERA.**

"CINE Y REVOLUCION FRANCESA". Jerónimo José Martín/ Antonio R. Rubio. Ediciones Rialp; Libros de Cine-Serie B, 44; 414 págs rústica. Madrid, 1991

Mamotreto cuidadoso -y ligeramente entusiasta- dedicado casi en solitario (recuerdo, por encima, un librito de la febril **Filmoteca Canaria**, *Bicentenario de la Revolución Francesa*; era de 1989, creo) al fausto evento y tal, tan levantador de moral para los vecinos como lo del 92 en el terruño. Mucho respeto de los autores con el tratamiento de los films *dickensianos*, que ya era hora; también coincido en que *Diálogos de Carmelitas* era un buen filme, aunque nos comiera el coco en las cuaresmas del general (o, acaso, por ello). Aprovecho para avisar a mis lectores tiernos (los viejos, puaf, lo saben todo, o eso dicen) que existe un libro precioso de **Carlos Fernández Cuenca** sobre este filme (*Centro Español de Estudios Cinematográficos, ABC del Cine, 7;* Madrid, 1960), con fotitos de la **Moreau** haciendo de **Madre María de la Encarnación** y de la **Valli** como **Madre Teresa de San Agustín**, después beatificadas, que es divino, divino A lo que iba, texto útil, un punto académico y trabajado. **SERENO.**

ENTREVISTA

GILBERT SHELTON



Shelton. Gilbert Shelton. El comparte el trono underground con Robert Crumb. Creador de los hippies más famosos del mundo de la historieta, de parodias tan sangrantes como Wonder Wart-Hog o Tricky Prickears, pasó por Barcelona otra vez y nos habló con sencillez y honestidad: que no aguanta a su país ni a los cómics que éste produce. Ahora está en Francia, y el viejo Crumb está con él, y ambos siguen y seguirán escribiendo y dibujando historias que nos seguirán divirtiéndo aunque nos parezca haberlas leído antes.

MAQ.: -¿Cómo empezaste a hacer cómics?

SHEL.: -No recuerdo muy bien cómo empecé. Dibujé cómics en los boy-scouts y en la Universidad, allí hice una revista de humor llamada "**The Texas Ranger**".

MAQ.: -¿Sobre qué eran esas historias?

SHEL.: -Allí empecé con "**Super Serdo**", o sea, **Wonder Wart Hog.**

MAQ.: -¿Cómo era la escena undergound de San Francisco en aquellos días?

SHEL.: -Había una escena musical, y cuando me trasladé a San Francisco no había cómics, así que empecé haciendo pósters para grupos de R&R. Luego conocí a **Robert Crumb.**

MAQ.: -¿Cómo cambiaste de los pósters a los cómics?

SHEL.: -Rip Off Press publicaba pósters, pero descubrimos que ganábamos más dinero haciendo cómics que pósters.

MAQ.: -¿Conociste a Robert Crumb **en aquellos días?**

SHEL.: -Sí, además había cientos y cientos de dibujantes. Todo el mundo miraba a *Robert Crumb* como el líder del movimiento, pero no se trabajaba en equipo, el trabajo de los editores fue el que hizo que el cómic underground creciera. Lo más importante es la distribución, es lo que caracteriza a los cómics underground. **Rip Off Press** y **Last Gasp** tuvieron éxito con la distribución.

MAQ.: -¿Cómo ha evolucionado tu relación con Robert Crumb **hasta estos días?**

SHEL.: -Somos amigos. Hoy mismo se ha mudado a Francia(11-5-91) y probablemente vendrá a Barcelona el próximo año.

MAQ.: -Creemos que el cómic underground goza de buena salud en Europa ¿ocurre igual en los U.S.A.?

SHEL.: -No leo casi cómics ahora, sólo a **Robert** y algo de cómic francés porque estoy aprendiendo ese idioma.

MAQ.: -¿Tienes gato?

SHEL.: -Sí.

MAQ.: -¿Fuma porros como Mandingato**?**

SHEL.: -Bueno, me ha dado ideas para hacer historias, pero básicamente es un buen gato.

MAQ.: -Entrando en tus personajes más famosos ¿has conocido alguna vez a alguien como los Freak Brothers?

SHEL.: -Alguien como ellos estaría muerto ahora. La gente siempre me pregunta si los **Freak Brothers** son reales y yo les contesto que conozco al original **Fat Freddy**, él vive en Florida, le conozco bien, es un amigo de un amigo mío, es mentira, pero es para que me dejen en paz.

MAQ.: -¿Cuándo empezaste con los Freak Brothers?

SHEL.: -En 1968, en Texas, publiqué mi propio cómic, y ahí aparecieron por primera vez, luego me mudé a California, y empecé con **Rip Off Press**, que es mi editora ahora.

MAQ.: -¿Has tenido problemas con la censura?

SHEL.: -No, ocasionalmente **Robert Crumb** sí ha tenido problemas. En California la policía arrestó al dueño de una galería de arte por mostrar dibujos de **Robert Crumb**, y además estaba regalando cómics de él, fue arrestado por una rara ley de obscenidad. El jurado en Berkeley, California, decidió al final que los libros no eran pornográficos.

Foto: El Víbora

MAQ.: -Tus cómics no muestran el *Comic Code* **¿verdad?**

SHEL.: -No. Me habría sido imposible encontrar una distribuidora normal, por eso el sistema alternativo de distribución es importante. La distribución es difícil en los U.S.A. porque las distancias son muy grandes, y un pequeño distribuidor no tiene posibilidades. Una persona con un camión puede cubrir España o Francia, pero no los U.S.A.

MAQ.: -¿Es verdad que algunas tiendas no quieren vender cómics que no tengan el *Comic Code*?

SHEL.: -No, ellos separan los cómics underground de los normales. Para comprarlos tienes que pedirlos porque están escondidos.

MAQ.: -¿Cuál es tu impresión del cómic actual?, ¿no crees que hay demasiados superhéroes?

SHEL.: -No estoy interesado en los superhéroes. No entiendo cómo nadie puede estar interesado en los superhéroes, por eso hice **Super-Serdo**.

MAQ.: -Antes has dicho que no lees cómics ¿te gustan los libros?, ¿oyes música?

SHEL.: -Leo biografías, novelas de misterio, **Tony Hillerman** es mi favorito, escribe historias policíacas sobre indios, y sobre la música, oigo mucha radio, y toco el piano, blues, jazz y rock, pero sólo para mí mismo. **Robert Crumb** es un coleccionista de discos.

MAQ.: -Su grupo se llama Cheap Suit Serenaders **¿no?**

SHEL.: -Sí, ese es su grupo americano, tiene también un grupo francés llamado **Blue Story**. Tiene un álbum, y pude que vengan a Barcelona el próximo año.

MAQ.: -Si tiene un álbum debe tocar bien ¿no?

SHEL.: -Es bueno, pero es mejor dibujante que músico.

MAQ.: -¿Que estás haciendo actualmente?

SHEL.: -Lo mismo, los **Freak Brothers** y el gato de **Fat Freddy**. Hago además una nueva tira sobre un grupo de rock llamado **Not Quite Ded**.

MAQ.: - ¿Y Super-Serdo**?**

SHEL.: - Lo hago de vez en cuando.

MAQ.: -¿Se publicará todo esto en España?

SHEL.: -Sí, además será el último de las obras completas de **Gilbert Shelton**.

MAQ.: -¿Para este año?

SHEL.: -No, para el próximo o dentro de dos.

MAQ.: -¿Cuándo te diste cuenta de que eras famoso?

SHEL.: -En Francia la gente me dice que soy famoso, pero afortunadamente no me reconocen como al pobre **Robert Crumb**, a quien la gente siempre le para para hablar de cómics.

MAQ.: -¿Habrá alguna vez una película sobre los Freak Brothers**?, ¿escribirías un guión?**

SHEL.: -Hay un proyecto de un film, con un productor que está buscando dinero. Está intentando adaptar la historia de la vuelta al mundo, será la mitad animación y la mitad con actores reales. Pero yo no tengo nada que ver con ellos, sólo doy la aprobación artística al proyecto.

MAQ.: -¿Crees que puedes llevarte una desilusión como Robert Crumb **y el gato** Fritz**?**

SHEL.: -A **Crumb** lo que le pasó es que su mujer vendió los derechos de **Fritz**. Se que me puedo llevar un chasco con la película, pero es una posibilidad pequeña.

FERNANDO MORAIS
MIGUEL ANGEL SANCHEZ

EL PAN NUESTRO
Manel Gimeno. J.V. Chuliá

LLEVABA YO UNA SEMANA EN LA CIMA DEL MUNDO Y APENAS HABIA REACCIONADO. ME ENCONTRABA COMO ATURDIDO, NI SIQUIERA EN AQUEL ADORABLE RINCON ME SENTIA A GUSTO
EL ANIMAL TRASTABILLA, SEÑORES!
ESTE EJEMPLAR PARDUZCO Y ROMO APENAS ALZA LA QUIJADA DEL SUELO!
COBRESE LA COPA DE CYNAR, JEFE.
UNA COMPAÑIA SUIZA QUERIA VENDER AQUI SUS PANECILLOS. BISCUITS DE PAN DURO! HABIA SIDO DIFICIL ENCONTRAR UN BUEN SLOGAN PARA UN PRODUCTO TAN IMPROCEDENTE.
GONE WITH THE WIND
NO ERA UNA GRAN EMPRESA, PERO YO HABIA DEMOSTRADO QUE PODIA VENDER LO INVENDIBLE.
CÓMASE UN CHUSCO
Pan La Madeleine
EL PROBLEMA ESTABA EN QUE UNA COMPETIDORA SUYA HABIA TENIDO LA MISMA IDEA, AL MISMO TIEMPO...
...Y LE HABIA ENCARGADO EL TRABAJO A MI NEMESIS, MI ARCHIENEMIGO, ESE PELLEJO INFECTO LLAMADO DIEGO GUISVAL
HINQUELE EL DIENTE
PANECILLOS KRUJEN!
COMO BUENA COSTUMBRE QUE ERA, GUISVAL SOLIA MOFARSE DE MIS EXITOS TANTO COMO DE MIS FRACASOS
YO HE VISTO TU SLOGAN, RUPESTRE. TU SENTIDO DEL MARKETING ES TAN AFILADO COMO TU CALVA. PERO GRACIAS POR TU AYUDA...
41
PAM!!
...MEDIO PAIS DEBE ESTAR USANDO PANECILLOS KRUJEN A CAUSA DE TU PUBLICIDAD!
ME HUBIESE GUSTADO MATARLO, CORTARLO EN PEQUEÑOS PEDAZOS Y HABER TIRADO SUS VISCERAS A LOS PERROS. PERO TENIA DEMASIADA CLASE PARA HACER ESO
LUCRECIA
AGENCIA RUPESTRE. AHORA MISMO NO ESTOY EN CASA. SI QUIERE...
NO SEA ESTUPIDO, HERR RUPESTRE. SABEMOS QUE NO TENERR CONTESTADOR. LOS SONDEOS INDICAN UNAS VENTAS RRIDICULAS. PREPARRE OTRA CAMPAÑA!
Pan La Madeleine
AQUELLO ERA UN TRABAJO DE LOCOS. CUANTO MAS TIEMPO PASABA, MAS DURO SE HACIA EL PAN.
EL ROCK DURO
EL PAN TAMBIEN
ME HABIA SUPERADO A MI MISMO, ORIENTANDO EL PRODUCTO HACIA UN PUBLICO MAS JOVEN, AVIDO DE NUEVAS EXPERIENCIAS. NO PODIA FRACASAR!
Pan La Madeleine
GONE WITH THE WIND II
SIN EMBARGO, GUISVAL PARECIA ESTAR SIEMPRE UN PASO POR DELANTE DE MI, ACECHANDOME COMO UN ANIMAL
PARA HOMBRES CURTIDOS
KRUJEN
GRRR!
MD

AQUELLA LUCHA PUBLICITARIA ME ESTABA COMENZANDO A ARREBATAR LA CORDURA. INTENTE APROXIMACIONES MAS PICTORICAS, SIN RESULTADO SATISFACTORIO
NO CREO QUE SEA EL ENFOQUE APECUADO.
NADIE TE HA PEDIDO TU OPINION
Y DE REPENTE, COMO SURGIDO DE NINGUNA PARTE, LA INSPIRACION!!. LA IDEA CREADORA, LA MUSA TOTAL!! ¿POR QUE DEBIA SOMETERME A CONCEPTOS CADUCOS Y CONFORMISTAS?
HOSSANA
HARE KRISHA
RHING!
¿DE QUE DEMONIOS ESTABA HABLANDO?
HERR RUPESTRE, LA PUBLICIDAD NO ESTA SURTIENDO EFECTO. NOS TIENE MUY AZORRADOS.
CREO QUE SE LO QUE DEBE HACERSE. UNA TACTICA OFENSIVA PARA MEJORES RESULTADOS!
Y ALLÍ ESTABA! LA DEMOSTRACION DE QUE LA MEJOR DEFENSA ERA UN BUEN ATAQUE. ESE CRETINO DE GLISVAL DEBIA DE ESTAR FOSILIZADO EN SU SILLON,
VEO QUE SABES JUGAR DURO, ALTAMIRO
NO SE FIE DE LOS PANES QUE KRUJEN
Pan La Madeleine
...PERO A ESO SE JUGAR YO MEJOR QUE NADIE.
NO APTO PARA FRACASADOS
PANECILLOS KRUJEN
23F
USAR... ...LOGICA... ...PENSAR...
...POR SACO... LE DEN...
KILL!!!
NO SE COMPORTEN COMO CRIOS...
¡¡LA CULPA NO ES SUYA
LOS INFORRMES INDICAN QUE LO QUE HA FRRACASADO ES EL PRRODUCTO
SU PAIS NO ESTA PREPARRADO PARRA EL RETO EUROPEO
KRUJEN
¿POR QUE HABRRA CALADO TAN MAL NUESTRRO PAN?
NO DEBEN TENERR UN BUEN SERRVICIO DE DENTISTAS
¿CREES QUE HARAN BUENAS MIGAS?
NO ME FASTIDIES..
END

DISEÑO DE LAS MARCAS "PAN LA MADELEINE" Y "PANECILLOS KRUJEN" © JUAN PUCHADES

TEBEOS

VIÑETAS, Y OTROS CAMPOS DE BATALLA

Ilustraciones:
Carlos Ortín

LA VIÑETA, EL TERRITORIO A CONQUISTAR

El cómic parece estar permanentemente en guerra. Lleva el conflicto palpitando en sus entrañas y estalla continuamente en explosiones, impactos y mamporros. Desde los duelos de honor o las más medievales cruzadas hasta los conflictos intergalácticos pasando por todo tipo de hazañas bélicas, la historieta rebosa de ánimo combativo. Pero este espíritu conflictivo no sólo lo exhibe con gran profusión de onomatopeyas y desgarro de viñetas. También le corre por dentro y se encuentra constituyendo lo que en este medio de comunicación es más fundamental.

En efecto, el cómic nace del encuentro de ingredientes muy diversos, incluso, en cierta medida, incompatibles y, como consecuencia, vive en el equilibrio más o menos tenso, más o menos *conflictivo* que esos ingredientes mantienen entre sí. Como forma de expresión, la historieta surge de la combinación de la voluntad narrativa con las capacidades descriptivas de las que la imagen la provee. Este encuentro implica un primer *enfrentamiento* básico hasta el punto de que se podía hablar de un nacimiento a partir del conflicto. De éste primer conflicto le viene a la historieta esa oscilación entre un esquematismo expresivo, a menudo apreciable en su dibujo, y una complacencia descriptiva que reclama la contemplación maravillada de algunas de sus imágenes. Entre el suspense y el éxtasis, la historieta se convierte no sólo en el terreno de encuentro de un régimen temporal (narración) con otro espacial (descripción) sino en el producto mismo de este encuentro. Y, como consecuencia de ello, la viñeta vacila entre su consideración como *momento* de la acción y su percepción como *lugar de la distribución* del espacio, del equilibrio de las formas y de los colores, de las armonías gráficas de las asociaciones y de las sorpresas de la imagen. La viñeta ve así diversificadas sus funciones y se constituye al mismo tiempo como fragmento de una continuidad y como parte de una contigüidad. A menudo apresurada, suspirando por un desenlace pero a veces reclamando una pausa para la apreciación de sus valores plásticos, la historieta adhiere a una u otra de estas pulsiones pero sobre todo las combina, mantiene en cada caso un equilibrio más o menos descompensado entre ellas.

Este primer conflicto constitutivo está en la base de otras tensiones subsidiarias como las que se desprenden de las relaciones entre guionista y dibujante, de las funciones que cada uno de ellos debe asumir o las que alimentan ese debate tan normativo como inútil acerca de las vías que la historieta debe seguir: *¿el cómic tiene que atenerse a pautas estrictamente narrativas o, por el contrario, explotar las posibilidades escenificativas, los valores plásticos y un régimen de asociaciones gráficas?*

Pero el conflicto afecta a la historieta no sólo como forma de expresión sino también como sistema de comunicación. La historieta en su proceso de creación es vivida como una actividad artesanal. El aislamiento del creador, el enfrentamiento directo con el lapicero y el papel, la dependencia de una performancia técnica y de una capacidad personal para imaginar y organizar el producto son otros tantos factores que contribuyen a implicar al autor en su obra y que le obligan a mantener relaciones íntimas con su trabajo. Pero, a pesar de que la tarea creativa se lleve a cabo -a diferencia de otros medios como el cine o la televisión- en el alejamiento e incluso en algunos casos en la casi total ignorancia de los sistemas de reproducción, no se puede olvidar la dependencia de una difusión y de una comercialización. Por lo tanto en este terreno la historieta participa también del conflicto, dividida como está entre la artesanía y la industria, entre el deseo de la expresión y los límites de la comunicación, entre la libertad creativa y las servidumbres debidas a la rentabilidad. También de este conflicto surge otro debate que concierne la consideración y el estatus de la historieta y que, aunque debilitado en los últimos años, continúa pesando sobre ella: *¿la historieta es un producto industrial o un medio que permite la expresión "artística"?.*

LA GUERRA, UNA CUESTION DE ESPACIO

Así que el conflicto afecta a la historieta de una manera fundamental y fundacional, lo lleva inscrito en sus cromosomas y de él surgen las contradicciones que encierra y también la riqueza de recursos y de posibilidades expresivas de las que dispone. Pero, como decía al principio, el conflicto es un tema preferido por este medio y abordado en numerosas ocasiones. Enfrentamientos, batallas, peleas y todo tipo de *violencias* son exhibidas generosamente por la historieta. De hecho esta persistencia del conflicto ha resultado a su vez conflictiva y se ha convertido frecuentemente en un pretexto para mantener bajo vigilancia a esta forma de expresión. Prohibi-ciones, leyes, códigos, censuras y prolongados debates han pretendido combatir la presumiblemente nefasta influencia que tanta violencia puesta en imágenes podía ejercer sobre el público.

Naturalmente descartaré la posibilidad de que los autores de historietas se encuentren afectados por una particular perversión que les empuje a la agresividad en sus mensajes y también dejaré de lado la hipótesis de que formen parte de un complot internacional dedicado a contaminar con ejemplos violentos a la población en general. Preferiré reflexionar sobre las características del medio que manejan y de ver qué manera éstas afectan o condicionan los temas abordados. La historieta, cuya esencia como medio viene configurada por unos espacios contiguos (viñetas) distribuidos dentro de un espacio global (página o doble página), establece a través de estos espacios un proceso, una evolución que tiende a poner en relación los distintos elementos que figuran dentro de dichos espacios. Pero la representación gráfica otorga a personajes y objetos una cierta consistencia, una presencia que se extiende por la página ocupando un espacio. Los protagonistas de la historieta primero y de manera más (e)vidente están luego, a veces, son. Debido a ello, tiende a instalarse dentro del espacio figurativo un código de relaciones fundamentalmente topológicas.Dicho código tiene en cuenta la situación y la distribución de los personajes y de los objetos al mismo tiempo (a veces antes y en algunos casos en lugar de) que sus motivaciones o sus objetivos. Este mismo código Topológico de relaciones condena a las distintas formas que figuran dentro de la viñeta al contraste y las empuja a resolver sus diferencias por medio del contacto. Pudiendo ser considerados en último término como espacios definidos por el trazo, los personajes y los objetos de la historieta, con la personalidad encerrada en el contorno, tan sólo existen por el lugar que ocupan. Su supervivencia, en este sentido, depende de su resistencia al empujón, su amenaza permanente es el desalojo y su muerte consiste en salir despedidos hacia el fuera de campo. Debido a esta constitución en superficie, en la historieta los personajes y los objetos están a menudo supeditados a relaciones de choque, de línea contra línea, de cuerpo a cuerpo. Resulta difícil insuflar en la superficie una cierta profundidad psicológica y por esta razón los protagonistas aquí se definen habitualmente por la acción y el combate que opone sus respectivas consistencias gráficas. Además el carácter elíptico de la historieta y las presiones de una amenidad necesaria en la escenificación impiden la repetición y el estatismo requerido por la introspección y las disecciones analíticas de un carácter.

Naturalmente no puede defenderse una aplicación generalizada de estos criterios de utilización. Existen abundantes ejemplos en los que la historieta toma sus distancias con respecto a la aplicación de este tipo de dinámica. Pero en un primer acercamiento global se podría afirmar que la persistencia del enfrentamiento como tema dominante en este medio se explica por los determinismos de sus posibilidades expresivas, en definitiva por los condicionamientos de esa superficie sobre la que el dibujante trabaja y por las relaciones topológicas que ello comporta.

ABRAZAME O MATAME PERO SIEMPRE JUNTOS

El cuerpo a cuerpo no implica obligatoriamente la violencia. El contacto físico puede justificarse también por relaciones de amistad o de amor. En estos casos las formas que constituyen los cuerpos de los personajes se aproximan afectuosamente y sus relaciones pasan a través del roce tranquilizador. La caricia, el apretón de manos, el abrazo, el beso o el acto sexual son fórmulas pertenecientes a esa dinámica de relaciones topológicas que sugieren un acuerdo entre los personajes implicados. Habra que reconocer que en una buena parte de estas situaciones la necesidad de mostrar el acuerdo existente entre los personajes se encuentra estrechamente mezclada con un afán exhibicionista con pretensiones eróticas al que la imagen se presta con generosidad.

Pero, sin lugar a dudas, el cuerpo a cuerpo más frecuentemente abordado por la historieta se sitúa bajo el signo de la agresión. Al igual que en la confrontación afectiva, pueden distinguirse diferentes grados de acercamiento que van del empujón a la pelea pasando por golpes y puñetazos para culminar aquí también en la penetración. Pero en este caso la penetración es punción, corte o explosión que supone la hemorragia y a menudo la muerte. A veces estos contactos agresivos se realizan a distancia por medio del lanzamiento de todo tipo de proyectiles. En cualquier caso se produce la ruptura o la deformación de la continuidad del contorno que perfila al personaje. La integridad física, traducida aquí en delimitación gráfica, pierde la consistencia. Hay que recordar sin embargo que a menudo los hombres y mujeres de papel, tinta y color pueden renunciar a las esclavitudes a las que obliga su reenvío al modelo humano y negarse a adoptar las leyes de lo que para nosotros es inevitable naturaleza. La ruptura, el golpe que deforma o desintegra, que hace trizas o aplasta puede ser sufrido sin que ello tenga repercusiones fatales. En la historieta un personaje roto en pedazos, plegado o deformado puede continuar sus desmenuzadas aventuras sin que ello suponga su desaparición definitiva. La historieta reivindica así su naturaleza eminentemente gráfica y señala que los ingredientes que maneja son, en definitiva, trazos sobre una superficie que pueden modificarse y reorganizarse siguiendo una dinámica que no tiene por qué obedecer a las dependencias humanas de la solidez y la consistencia.

No se puede terminar este recorrido por los distintos tipos de cuerpo a cuerpo sin aludir a aquellos contactos e impactos que son habituales en las historietas humorísticas. Golpes, choques y caídas tienen aquí unas consecuencias fácilmente reparables y únicamente cumplen la misión de hacer reír.

BOUM, CRACK Y BANG

La confrontación no sólo es importante como constante temática sino sobre todo porque se constituye en centro de gravedad que determina las órbitas y los funcionamientos de otros campos de la historieta. Desde el punto de vista de la expresión gráfica los contactos entre las distintas formas que pueblan las viñetas desencadenan una buena parte de ese código ideográfico tan característico de este medio. A fin de cuentas, en la mayor parte de los casos, el código ideográfico se encarga de traducir choques, impactos y todo tipo de roces y desgarros.

La onomatopeya, por ejemplo, de utilización muy ideográfica en la historieta, es a menudo el resultado de esas relaciones. Suele transcribir el ruido provocado por el encuentro más o menos violento de varios objetos y personajes. Colisiones (SPLAFF), puñetazos (PLAF), disparos (BANG), explosiones (BOUMM), caídas (CROCK), objetos lanzados (ZIIIPP) encuentran acogida y tratamiento visual dentro de las viñetas. Los gritos también se transcriben a menudo de la misma manera. La furia en el ataque, el dolor por el golpe recibido, la caída en el vacío y el miedo o la sorpresa también dependen de confrontaciones y tomas de contacto y también adquieren frecuentemente una representación gráfica particular.

El código ideográfico traduce dentro del espacio figurativo los movimientos, los gestos y las acciones determinadas por las confrontaciones. Las líneas cinéticas desprendidas por un cuerpo lanzado contra otro, las zonas de impacto en una pelea, los perfiles desgarrados de las explosiones constituyen otros tantos recursos expresivos al servicio de esta temática. Los efectos de los golpes desprenden también estrellas, velas o líneas onduladas que quieren dar la idea del dolor. Igualmente las calaveras, las serpientes y los rayos surgiendo de la cabeza de un personaje se encargan de plasmar sentimientos de rabia, cólera o indignación que, normalmente, preceden siguen o sustituyen un enfrentamiento.

UN RELATO ENTRE GOLPE Y GOLPE

La dimensión espacial de la historieta determina y condiciona la proliferación de una dinámica de enfrentamientos y ésta a su vez algunos recursos expresivos relacionados con el código ideográfico. Pero no sólo ésto. También la organización de la narración se resiente de esta influencia. Las relaciones que se desprenden de un cuerpo a cuerpo afectivo implican un pacto, una adhesión, una mutua complicidad que frecuentemente explica y justifica trayectorias y movimientos que se sitúan antes o después de esta toma de contacto. El acuerdo que supone este tipo de cuerpo a cuerpo encierra a menudo las motivaciones de los personajes y las bases de la intriga. Los resortes movilizadores se ponen en funcionamiento, por ejemplo, cuando el pacto sellado por el contacto físico es traicionado y una reparación exigida. A veces también el amigo o el aliado, en apuros, reclama que la alianza establecida por el cuerpo a cuerpo afectivo se ponga en funcionamiento. Búsquedas, ayudas o liberaciones pueden ser por lo tanto el resultado de ese pacto firmado por el contacto físico-gráfico. En estos casos la divergencia, la separación desde el cuerpo a cuerpo inicial desencadena la acción. En otros casos el acercamiento físico se sitúa como culminación de la acción creándose entonces un proceso que tiende a la unión y a la convergencia. En cualquier caso el conflicto se traduce en distancia y su resolución en recorrido.

Este desarrollo y resolución eminentemente espacial de de la historieta puede detectarse de manera todavía más clara a partir de las relaciones de violencia. Aquí el cuerpo a cuerpo supone un encuentro resolutivo y/o motivador que sirve para clausurar la acción o, al menos, un episodio. Se trata casi siempre de momentos que implican un clímax. Pero estas confrontaciones violentas no sólo son importantes sino determinantes porque provocan un efecto de convergencia. Para que se produzca este tipo de encuentros también se requiere una búsqueda y un desplazamiento. El enfrentamiento, previsible generalmente desde el comienzo de la narración por las relaciones de fuerza que los personajes establecen, condiciona un agitado proceso de convergencia. Movimientos y confrontaciones generan una peripecia repleta de dinamismo. Se busca en el paroxismo y la mayor parte de los incidentes revisten la forma de carreras, huidas, persecuciones, saltos, caídas y todo tipo de avatares propios de la crispación y el músculo tenso. Todo ello constituye una serie de actitudes que anuncian, retrasan y finalmente conducen inevitablemente a ese cuerpo a cuerpo, si no definitivo, al menos determinante.

Así que no pueden evitarlo. Los personajes del cómic son un espacio que marca sus límites contra el resto del espacio. Su vida consiste en figurar y su supervivencia depende de seguir destacando sobre el entorno. Espacios dentro de un espacio, no será de extrañar que sus principales peripecias sean el recorrido o el choque. Por lo tanto la frecuencia de enfrentamientos y confrontaciones no suponen una tendencia particularmente morbosa de la historieta sino una adecuación a las posibilidades de la superficie sobre la que se desarrollan la mayor parte de sus ingredientes constructivos. Separaciones y encuentros más o menos agresivos y en medio del correspondiente trayecto. Tales son los avatares espaciales de estas formas que combaten por su territorio de papel.

Sin embargo esta persistencia de un mismo tema no debe ser identificada como monotonía o pobreza de recursos. La historieta dispone de una amplia gama de recursos expresivos para diversificar y ocupar de manera hermosa ese espacio del que dispone. Al igual que ocurre con otras formas expresivas, tan sólo pretende adaptar sus mensajes a las posibilidades materiales de los ingredientes sobre los que se fundamenta. De esta forma, como tema adecuado a los efectos plásticos y expresivos que puede poner en funcionamiento, hay que entender su predilección por la violencia y las batallas. Al fin y al cabo los conflictos por mucho que se disfracen, suelen ser territoriales y las guerras primero se estienden y sólo después duran.

EL OCTAVO PASAJERO

JESÚS CUADRADO

"EL CICLON RAPSODA"

Micharmut.

INUTIL TRES

Y puedes esperar años; decenios, como es mi caso. O sea, tú vas y le informas, ¿no?, de algo que estimas importante -él también, parece, lo cree útil, porque sí las da; las gracias; las cosas como son: confusas- para la Historia de la **Historieta**;y me tomo esa molestia de informarle porque sostengo que él es el primer *historietoriador*, perdón, del país: para mí, más bien, el único serio; le pasas, repito, diez recortes, cinco notas, siete avisos, cuatro cosas, varios algos. A cambio, pues en un mundo de mercadeo y amistad vivimos, le pides un recorte, suplicas una nota, mendigas un aviso, ruegas una cosa, lloras un algo, y él lo apunta; **Antonio Martín** siempre apunta todo: interrumpe su pelea con el plato, aclara la garganta (eso se cree él), se inclina bruscamente (perdón por la redundancia), aferra su bolsa militarota (antes era militarota, ahora no sé), la cabalga en las rodillas, cabalga, también, las gafas en plan piloto, prensa la libretita, rebusca el bolilápiz, resopla un poquito y anota; todo. Ya os digo, compas, **Antonio Martín** anota todo con un disciplinado, decidido y auto-autoritario*" ...enviar/informar/buscar a Cuadrado...".* Y se queda tan ancho. Y tú esperas años, insisto, el remite de respuestas. Y no es a malas lo de sepultar datos. Es, supongo, el enigma del inconsciente, el suyo (*" por/contra/de/bajo/para qué coño querrá éste esto"*).

Y luego, que es un peligro público: el enemigo público número dos, que decía el gran **Nieto**, el guionista. Tú no dejes cerca del **Martín** un vaso delicado (en escombros lo convierte), una antena de auto (pasará a ser un nicanortocaeltambor), un encendedor primoroso (chatarra espacial), un paquete de cigarrillos (menudencias para pájaros), un pendiente femenino (una escultura vasca), una lámpara de **Mariscal** (la endereza, tíos). Los tebeos, no:los tebeos, los cromos, los libros, los recortables, la papelada, no, ahí, no, compas, ahí el **Martín** se transforma en arqueólogo; como debe ser, que es lo que es.

Y, por eso, le quiero. Lo de mi amor por el **Martín** viene de cuando hacíamos **BANG!** (una revista que existió; os lo juro mis muertos). Eran tiempos difíciles: imprimir algo que no estuviera dentro de las leyes (es un escribir) fascistas era un riesgo; te podían caer años de cárcel en plan mogollón. Hacer un fanzine se penaba, si el fanzine o quien lo hacía molestaba, igual que si dirigieras el panfleto cenetista *"Tierra y Libertad"*. Y **BANG!** y el Martín, a veces, molestaban, cual moscardón huevero, a la poderosa industria tebeótica.

Aunque no se quiera reconocer, eran tiempos, ay, de delación, engorde y trepa. Entonces, llegaba el **Martín**, ¿no?, ponía su casa a tu disposición y te daba de comer con lo que hubiera: interrumpía la reunión de trabajo, se aclaraba la garganta (eso creía él) y bramaba aquello de "*control de* **Gato**". Y los que allí estábamos, desfilábamos a comprobar que el siamés (inmortalizado, después, como mascota de redacción por otro grande, **Enrique Ventura**) no se hubiera parapetado tras el anaquel de *"El Aventurero"* (elegía bien **Gato**, aunque yo, que de perros sólo entendía, llegué a creer que era un servil quintacolumnista del **Mafiano** o así; el gato, digo, no yo), y salíamos a un bar que, cuando era yo el invitado, **Martín** lo buscaba cercano (lo sigue haciendo), a comer, ya dije, con lo que hubiera. Lo que hubiera en la bolsa anfitriona, porque **Martín** no dejaba pagar a los redactores (lo sigue, también, haciendo, el manohueca; al menos conmigo). Y si había para café, o estaba **Estrella** -una protofemi rompedora, suave, vertical y de apellido peleón-, el **Martín** se pedía un *"americano largo y un whisky con mucha agua"* (que digo yo, que, a lo peor, de aquellos polvos le llegaron estos lodos de trabajar para los usacos). Y, si era en la noche, próximas las doce, en plan cenicienta (que no **Fraga**), en un descuido de los congregados (ni más de cinco, que eran los permitidos por el Ministerio de la Gobernación), el **Martín** hundía el mentón y se desplomaba, literalmente, sobre quien estuviera próximo, se hablara de lo que se hablara y ni un minuto menos. Y ahí acababa la reu, y a la camita. Ahora bien, como a las seis de la madrugada (yo era y sigo siendo, jo, nictálope), ya estaba el compa preparando desayunos, haciendo montoncitos papeleros con lo que tenía que llevarse para la jornada, tropezando cables, rompiendo tazas, escribiendo notas, hablando a **Gato**, concertando citas, oyendo a **Raimon** (*"...no creguem en les pistoles... "*), aclarando mis dudas y a su garganta (eso creía él).

Es difícil no quererle, al menos en la distancia; incluso en las broncas: en la última me dijo eso de *"no es preciso que grites"*; a mí, que he acongojado hasta al censor teatral, luego se vengó y me negó el pase a una tertulia con **Grotwski**; (me lo negó el truhán falangista, que no el **Martín**). Y es difícil no quererle porque, y sobre todo, es el vengador más inútil que conozco. O sea, eso de sentarse a ver pasar el cadáver del enemigo, con **Martín** no va: sería capaz de prestar sus tebeos para alzar un paquete bajo la nuca del muerto y que le hagan el boca a boca; que le bese otro, claro está, que el **Martín** es bueno, pero no tonto (yo, lo pisoteo cuando pasa, por si acaso; al cadáver, que no al **Martín**).

Las nuevas (?) generaciones de estudiosos olvidan (a veces, ni saben: *"pero, ¿es el mismo que el de* ***Forum****?"*), y, sobre todo baladronean mucho. Y eso es un error. Para mí suerte (y desgracía de otros), chapuleo otros idiomas y me he tragado varios textos sobre nuestro medio, y vengo sosteniendo que, aparte del título, su "**Historia del comic español: 1875-1939**" es un libro original, útil, meditado, complejo, laborioso, investigador, trabajado, poco gratuíto y muy honesto. Y de tal palo, tal astilla, tíos; lo miréis, como lo miréis; si es que algunos miráis, que a veces lo dudo, cegatos.

El **Martín** es un historiador profundo y responsable; y, por ello, inútil. Y en sus otros trabajos también lo es. Más, hasta me fastidia que esté al frente de **Forum**; porque lo hace bien, demasiado bien: ha derrotado a nuestras propias **historietas**. Fijaos cómo es de insobornable mi amor por el **Martín**, mi compa, que incluso le ayudo a dignificar (viva la egocentria) su labor en el tinglado de otro falangista, el **Lara**; y eso que sus poemas (los de **Martín**, que **Lara** no escribe, sólo vocea y escupe) me parecen flojos; o menos.

HERMANN

MAESTRO DE LA AVENTURA

Las Torres de Bois-Maury

Hermann **Huppen**, nacido en 1938, dibujante de la escuela belga, es conocido artísticamente por su nombre propio. Su carrera se inició en 1966 en la revista "Tintin" coincidiendo con la renovación que supuso para la misma la incorporación como redactor-jefe de **Greg** (pseudónimo de Michel Régnier). Ese mismo año se inicia en la citada revista la publicación de la serie *Bernard Prince*, con guión del propio Greg e ilustrada por Hermann, a la que tan sólo un año después se unen dos nuevas series a cargo del mismo dibujante: la primera, también con guión de Greg, es el western *Comanche*, y la segunda, con guión de **Jean-Luc Vernal**, es *Jugurtha*. Para esta realizará únicamente dos entregas, encargándose de la serie posteriormente el dibujante **Franz**.

Más tarde se iniciará la andadura de Hermann como responsable exclusivo de su obra, en primer lugar con la serie *Jeremiah* a la que posteriormente se unirá *Las torres del bosque Maury.*

Como buen representante del cómic belga, la obra de Hermann está consagrada a la aventura. Así *Bernard Prince* es un aventurero contemporáneo que se desplaza a los lugares más variados a bordo del Cormorán, siempre en compañía de los típicos personajes de los tebeos: el forzudo gruñón que en el fondo es un pedazo de pan y el joven grumete a cargo de ambos. *Comanche* es un western europeo clásico protagonizado por un solitario vaquero, Red Dust, de incierto pasado. En *Jeremiah*, su primera obra con guión propio, Hermann opta por otra situación típica del cómic de aventuras; el protagonista es un superviviente de "la gran destrucción", sus episodios se desarrollan en un mundo violento en el que Jeremiah luchará por su propia subsistencia; casi siempre acompañado de Kurdy, personaje mejor adaptado a las circunstancias y de dudosa y ambigua moralidad. En *Las torres del bosque Maury* el marco elegido es el de la Edad Media, al igual que en Jugurtha, pero aquí el sentido de la aventura ha variado. El protagonista es un caballero desposeido de sus añoradas torres que deambula a la espera de poder recuperarlas. En este viaje es testigo y resignado partícipe de la historia. En efecto el caballero Aymar no es el principal protagonista de las historias (que además siempre llevan el nombre de algún otro personaje -Babette, Eloïse de Montgrí, German, ...-), sino que más bien se verá obligado a involucrarse en la trama de las mismas. Nos encontramos ante el héroe escéptico cansado de las miserias de su mundo, circunstancia que no se da en las otras obras. Como excepción a la temática de aventuras nos encontramos con la obra *Nic*, realizada en 1979, y que es una incursión en el mundo onírico, al estilo de Little Nemo.

El estilo de Hermann se adapta perfectamente al género de la aventura. Su dibujo de trazo fino, que ha ido simplificándose hasta evitar lo superfluo, es capaz de transmitir a la perfección las sensaciones de calma tensa que preceden al estallido de la violencia. Las escenas de violencia

están resueltas magníficamente, con realismo carente de exageraciones efectistas, pero sin elipsis que la suavicen y también se describen perfectamente las escenas posteriores, sea para mostrar la desolación o la paz. A la efectividad del dibujo hay que añadir la de la planificación de las páginas, que confiere el ritmo adecuado a la narración, y la elección de los planos que proporciona fuerza a la misma. Pero donde realmente destaca este autor es en su capacidad para enmarcar la acción en un escenario concreto, sobre todo si este es un escenario natural. Es bien sabido que el paisaje del western es una de las principales características de este género, y así aparece en *Comanche*. En *Las torres del bosque Maury* el entorno también es concreto y conocido: bosques, castillos, burgos..., Hermann se ha documentado perfectamente para ambientar la serie, pero prefiere desarrollar la acción fuera de las ciudades y construcciones; los bosques y las montañas son el marco preferido por el autor para que sus personajes desarrollen su historia. Todo esto es más evidente en aquellas series que no imponen un referente geográfico tan concreto. Así Bernard Prince y Jeremiah desarrollan sus andanzas en marcos naturales muy variados, desde la nieve al desierto, pasando por abruptos paisajes montañosos, bosques, ciénagas, presas, etc. En ocasiones la fuerza del entorno es la que marca el desarrollo de la acción, en otras los personajes son agredidos por la propia naturaleza que cobra inusitado protagonismo.

Frente a la fuerza de la ambientación sin embargo son los propios personajes quienes parecen necesitar de un tratamiento más profundo. Llegaremos a tener una idea relativamente clara de la personalidad de los personajes principales después de compartir varias de sus andanzas, pero los personajes secundarios aparecen tratados de una forma muy lineal, sin profundidad, su comportamiento nunca llegará a sorprendernos. En este sentido parece que asistamos al desarrollo de una tragedia cuyo resultado final los personajes parecen desconocer y ser incapaces de evitar. Donde sí destaca Hermann, en relación con los personajes, es en el tratamiento de las masas, a las que consigue dotar de personalidad colectiva, algo poco frecuente en el mundo del cómic.

Resumiendo podríamos decir que Hermann no es una figura pionera del cómic europeo, cosa que sin duda nunca ha pretendido; pero es uno de los más firmes puntales de la escuela belga y que está a la cabeza en el difícil género de la aventura, género que domina a la perfección y que desarrolla en el sentido más clásico, sin recurrir a elementos narrativos ajenos al contexto elegido como referente.

JOSÉ MAS

HARINA FÓSIL

DE REPENTE SE DESCUBRIÓ DESEANDO SENTIRSE ARROPADO, MIMADO Y ASENTIDO. COMO UN NIÑO.

O COMO UN PERRO.
O COMO A JULIÁN,
AQUEL ENFERMO
TERMINAL.
SORDOMUDO AL QUE
HABLABAN PORQUE
AÚN NO SE HABÍA
QUEDADO CIEGO.
DA LO MISMO.

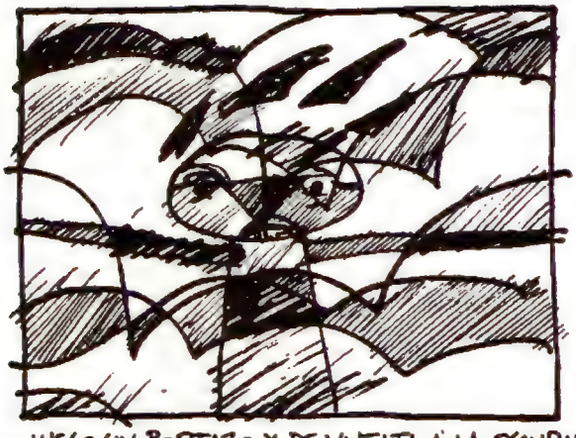
PERO AÚN ESTA AHÍ ESE PUTO CUCHILLO. Y SU SOMBRA TE ASUSTA. PORQUE TE RECUERDA A ALGUIEN QUE CAMINA.

PERO NO, ÉL NO PIENSA EN NADA DE ESTO MIENTRAS SE ACERCA A SU CASA SERPENTEANDO POR EL CAMPITO Y PISANDO UNA DE CADA SIETE FLORES. SUS MANOS, TIZNADAS DE HUMO, VAN DEJANDO UN REGUERO TRAS DE SÍ, Y EL HOLLÍN, COMO TODO EL MUNDO SABE, TIENE UN GRAN VALOR FERTILIZANTE.

①

... ME CUESTA RESPIRAR.
PERO EN CASA ES LO MISMO.

SENTADA ENMEDIO DEL HUMO ESPERO QUE ÉL ENTRE POR SU PUERTA PARA QUE UNA FUGAZ CORRIENTE DE AIRE ME PERMITA MIRAR EL CALENDARIO O REMOVER LA COMIDA QUEMADA.



LUEGO UN PORTAZO Y DE VUELTA A LA OSCURIDAD Y A LAS SILUETAS. A LIJAR MÁQUINAS NEGRAS, PESADAS Y SECAS. POR ESO ME GUSTA VENIR AQUÍ: ESTO ES BLANCO, HÚMEDO Y LIVIANO.

LAS NUBES BAJAS ME PERMITEN HACER ESTE TIPO DE COSAS.

SI SE INCENDIA EL HOLLÍN, ECHE SOBRE LOS TIZONES PUÑADOS DE FLOR DE AZUFRE, ESE FUE EL CONSEJO DEL FUMISTA. ¿FLORES?, ¿QUE FLORES? SI ÉL LAS PISOTEA CUANDO VUELVE A CASA.

②

wäf
wäf

DO Y ASENTI

ZÖSTER LADRA, Y EL SONIDO LE RESULTA AJENO; PERO NO ES POR ESO POR LO QUE RECUERDA A JULIAN, AUNQUE TAMBIÉN ÉL ESTUVIESE INMÓVIL Y LO ALIMENTARAN A BASE DE LAVERBREAD, ESE ASQUEROSO PAN DE ALGAS IRLANDÉS. ES EXTRAÑO CÓMO ESTÁN LAS COSAS, ZÖSTER PIENSA.

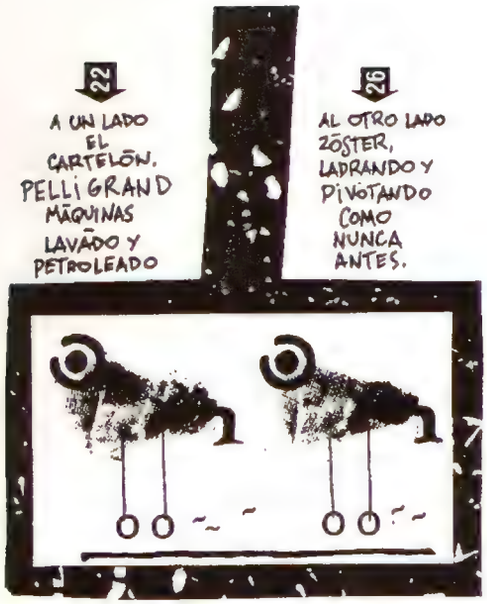
ÉL ES EL PERRO QUE UN DÍA METIÓ LAS PATAS EN UN SOCAVÓN LLENO DE CEMENTITA FRESCA..

LA CEMENTITA SECA EN DOS HORAS, Y SE PETRIFICA EN VEINTICUATRO.

POR ESO, DESDE HACE DOS AÑOS, ZÖSTER LADRA SIEMPRE DESDE EL MISMO SITIO...

A UN LADO DEL CAMPITO, ENTRE LAS ANEMONAS HEPÁTICAS.

③


22
A UN LADO EL CARTELÓN. PELLI GRAND MÁQUINAS LAVADO Y PETROLEADO
26
AL OTRO LADO ZÓSTER, LADRANDO Y PIVOTANDO COMO NUNCA ANTES.

PELLIGRAND, PELO NEGRO AL VIENTO NEGRO PUTA ARMA BLANCA EN SU ESPALDA, LE CONTEMPLA..

SI ME FIASE DE MI CUCHILLO, PIENSA, LE CORTARÍA LOS CUATRO TALLOS A ESTE PERRO ESTÚPIDO CON NOMBRE DE ALGA SECA.

PERO CAE LA NOCHE, Y SUENA COMO CUANDO ELLA ARROJA LOS SACOS DE ESTIÉRCOL.

EL POMO ESTÁ NEGRO DE HOLLÍN DE HACE MUCHO.
HA DE MANTENER EL CUCHILLO HACIA ARRIBA.
DEL MARCO DE LA PUERTA SALE UN CAÑO DE HUMO.
Y ELLA LE LANZARÁ UNAS PALABRAS CARGADAS DE SENTIDO.

JANIER

LIBRERIA
Imágenes Comics

COMPRA-VENTA

C/. PELAYO, 14 • TEL. 352 05 73 • 46007 VALENCIA

IMAGENES TE INFORMA DE LA APERTURA DE TU NUEVA TIENDA DEL **COMIC** EN VALENCIA, EN ELLA PODRAS ENCONTRAR:

- AMPLIO SURTIDO DE COMICS, TANTO DE RABIOSA ACTUALIDAD COMO NUMEROS ATRASADOS Y AGOTADOS.
- COLECCIONES COMPLETAS (GRAN VARIEDAD).
- COMICS EXTRANJEROS (AMERICANO).
- **TODO** EN EL MUNDO DEL **COMIC.**

NO DEJES QUE NADIE TE LO CUENTE.

COMPRAMOS TODA CLASE DE COMICS O TEBEOS **ALTAS VALORACIONES.**

PASEO LA PECHINA 72 VALENCIA

MILHARMUT

un libro a la venta

LA GENERAL
EDICIONES

MARISCO

MICHARMUT
DIBUJOS MARINOS
1980-1990

RETRO VISOR

UNA MEMORIA FRAGIL Y FECUNDA

Pocos lectores nacidos después de 1960 podrán hacerse hoy una idea de la enorme popularidad que los tebeos tuvieron en las dos décadas posteriores a la Guerra Civil. La historieta conoció entonces una difusión masiva que la llegada de otros medios audiovisuales de ocio -la televisión, el vídeo, los juegos electrónicos- le arrebató después para siempre. Junto al cine, supuso la principal fuente de distracción para millones de niños, adolescentes y adultos, que recibieron con su lectura una incalculable cantidad de mensajes directos e indirectos que forzosamente habrían de integrarse en su visión del mundo, de la sociedad y de la vida en general. de la omnipresencia de los tebeos en esos años se hacen eco autores tan diversos como **J.M. Gironella**, el **P. Jesús M. Vázquez** -censor de la prensa infantil- o el crítico de arte **Alexandre Cirici**. Quizá sea este último quien mejor resume esta impresión, en un párrafo que no nos resistimos a reproducir:

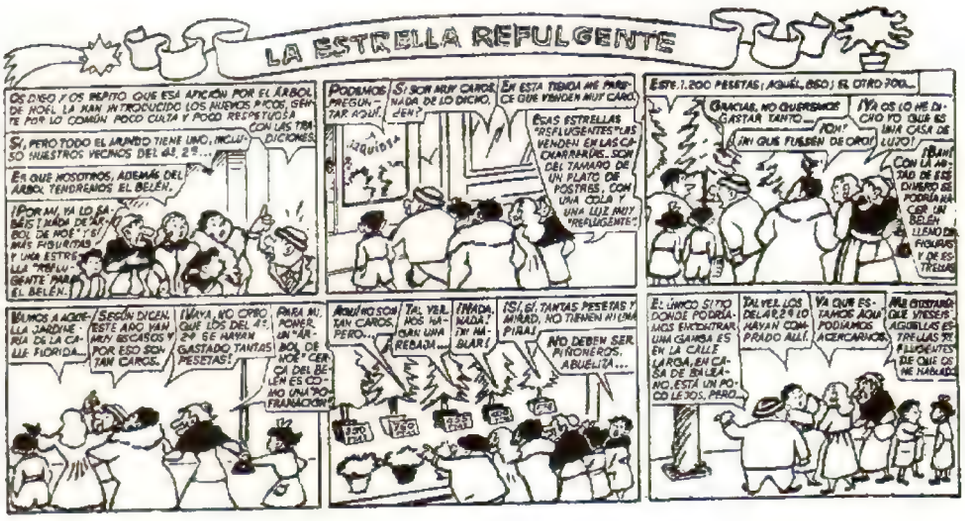
"De hecho, las publicaciones infantiles ilustradas representaron en los años cuarenta y en gran parte de los cincuenta el factor cultural y la presencia artística más considerable de la vida en el estado español. ninguna publicación literaria, ningún sistema de exposición de otra plástica podría compararse (ni tan sólo la arquitectura que, vista por todos, lo es sólo allí donde se encuentra) con la presencia universal de estos productos que, con ello, pasan a ser la representación más objetiva de la cultura de hecho". (1)

Hemos de aceptar pues, con **Cirici**, que la importancia cultural de los tebeos en esta época sobrepasa con mucho lo anecdótico. Forman parte -y una parte nada desdeñable- del bagaje mental y emocional de varias generaciones, de su historia interna o de lo que se ha denominado la historia de las mentalidades colectivas.

Si poseemos una mínima sensibilidad hacia el pasado hemos de comprender la necesidad de hacer hoy la historia de nuestros tebeos, para no dejar perder una memoria que corre ya el peligro de desaparecer para siempre. La base de cualquier estudio histórico es, naturalmente, la recopilación y sistematización de los datos. Algo se ha avanzado ya en este camino. Existe un catálogo, perfectible si se quiere, pero que está cumpliendo un papel irremplazable para el investigador. Si los caracteres primarios de las publicaciones son así medianamente accesibles, no ocurre lo mismo con los referentes a autores y editores. Muchos de ellos -los que en los años treinta y cuarenta firmaron con seudónimo, los que hicieron sólo obras ocasionales, los que abandonaron la historieta, los que fallecieron- son práticamente ilocalizables. El esfuerzo de algunos aficionados por acceder a estas personas, con ser valiosísimo, es insuficiente para paliar la pérdida continua de los datos que sólo los profesionales del período podrían aportar. A falta de una iniciativa institucional, que es la que debiera hacerse cargo de estas tareas, son los aficionados, los coleccionistas y los nostálgicos los que han jugado el papel de preservar del olvido esta faceta de nuestra memoria colectiva. Indudablemente, esto da pie a la dispersión de los empeños, pero es obligatorio reconocer que sin estos individuos no podríamos siquiera plantear la posibilidad de hacer la historia del tebeo español.

No concebimos que por parte de las instituciones haya existido -exista aún, de hecho- una indiferencia absoluta a la destrucción de estas fuentes históricas, marginadas por un concepto arcaico de la cultura, que denota un matíz aristocrático impropio de una sociedad industrial cuya comunicación se divulga en los medios de masas. Es triste ver cómo la Universidad en general ha refrenado esta postura, si bien hay que reconocer la existencia de individualidades que han pugnado en su contra, aunque sus

La historieta refleja y difunde siempre de modo más o menos directo ideas, valores, actividades de la sociedad donde ve la luz. La felicidad del "Buen Salvaje", carente de necesidades y más cerca de una naturaleza evidentemente idealizada, un lugar común que arranca del pensamiento ilustrado del siglo XVIII. ("PANTERA NEGRA", 1956, Miguel y Pedro Quesada).



"LA FAMILIA ULISES", de Marino Benejam, Buigas y A. Viña, verdadero espejo de la pequeña burguesia de los tiempos del franquismo, es un exponente perfecto de historieta testimonial.

obras no se hayan visto lo difundidas que merecieran.

Como objetos históricos, los tebeos exigen una multiplicidad de acercamientos. El primero y más elemental -sin él, los demás resultan imposibles o huecos- es la construcción de su historia "externa", de una sistematización cronológica de su devenir. En este sentido hay que recordar los trabajos de estudiosos como **Luis Gasca**, **Antonio Martín**,**Juan Antonio Ramírez** o **Salvador Vázquez de Parga** trabajos que por su mismo aislamiento merecen calificarse de heroicos. Con todo, mucho queda por hacer en este campo y todas las aportaciones que contribuyan a ello han de ser bienvenidas.

Además de esta historia "de los acontecimientos", cabe hacer también un acercamiento estético, desde un punto de vista que aúna la Historia del Arte y la Semiología. Quizás sea este el más cultivado de los abordajes históricos. son frecuentes los estudios sobre autores o escuelas destacadas, que mezclan, junto a la perspectiva histórica, la valoración estética más o menos razonada. Existen a este respecto trabajos valiosos, algunos lamentablemente difundidos sólo a través de canales forzosamente marginales o muy minoritarios.

Por su condición de medio vivo de comunicación, el tebeo pone al descubierto inevitablemente multiples facetas de la sociedad en que ve la luz. En un primer nivel, existen los testimonios directamente reconocibles, que pueden aportar su nota a una historia de las costumbres y de los ambientes cotidianos.El dato se encontrará aquí tanto en la propia anécdota narrada -un viaje en un abarrotado tranvía de los cuarenta, por ejemplo- como en el testimonio gráfico de un entorno desaparecido. (2) A este respecto resultan paradigmáticas las historietas de *La Familia Ulises,* verdadero retrato de la emergencia y trayectoria de la pequeña burguesía de postguerra. Esta faceta de la investigación se agota en los tebeos directamente testimoniales, ya que los de ambientación más fantástica poco pueden aportar en este sentido.

Ahora bien, además de su mensaje directo, el tebeo refleja necesariamente los valores, actitudes y patrones de conducta propios de la colectividad que los consume y produce. A la vez, que duda cabe, en tanto medio de difusión, contribuye a reforzar estos mismos valores y actitudes, en una dinámica de influencias recíprocas entre lectores y autores que ha de arrojar luz sobre cuales sean los los patrones más asumidos socialmente en un momento histórico. De este modo, la historieta se constituye en una fuente irremplazable para el acercamiento a la cultura y a la mentalidad popular. (3)

La historieta se inscribe de lleno en el campo de los medios de comunicación de masas y adquiere, desde el punto de vista de la historia de las mentalidades, muchas de las características de un producto de la cultura popular. Evidentemente, no se trata de una fuente anónima -tampoco lo es, bien que hoy desconocemos el nombre de sus autores, el capitel de una iglesia medieval- pero sí puede tratársele -en una gran mayoría de casos de un modo en que la personalidad del autor queda absorbida por unas convenciones comunes que uniformizan los códigos de unos productos enrasados para el acceso de la mayoría y por tanto reconocidamente populares. Ello no quiere decir que pueda irse tan allá como para considerar los tebeos como obra de creación colectiva, pero sí como expresiones de una sensibilidad común, como afirma Eco: *"...no existe forma de creación "colectiva" que no esté mediatizada por personalidades más dotadas que se hacen intérpretes de una sensibilidad de la comunidad en la que viven."* (4). El hecho de que buena parte de los autores de la postguerra careciesen de formación académica y proviniesen de capas sociales ajenas a la élite viene a reforzar la validez de la consideración de los tebeos como productos eminentemente populares.

Como otros medios de comunicación, la historieta se ha empleado para difundir ideologías, de una forma directamente propagandística en el seno de sociedades totalitarias. ("DESTACAMENTO FEMENINO ROJO", Shangai, 1965).

Desde este punto de vista, el rasgo más polémico ha sido siempre el del sentido de la transmisión de los valores. Dado que la historieta -como el resto de los "mas-media"- transmite una serie de mensajes que implican el reconocimiento y el refuerzo de unos valores, ¿son éstos los de una élite que dirige y manipula su difusión, o pueden considerarse unas categorías surgidas espontáneamente de la mentalidad popular? Evidentemente, hay casos en que el dirigismo oficial es explícito y no cabe hacerse ninguna cuestión. El caso de los cómics de la China de Mao o de las revistas del Movimiento son ejemplos claros. Sin embargo, acogiéndonos a la gran mayoría de historietas de consumo, hemos de detectar en ellas rasgos que las enlazan con las más remotas fuentes de la cultura popular: la tipología de los personajes, por ejemplo, remite al romance y más allá, a la novela medieval o al cuento y leyenda de transmisión oral. (5) A la pregunta de en que medida estas fuentes participan también de la manipulación de la élite social o política, cada escuela histórica responderá de una manera. Lo que sí parece coherente es que, al menos en una etapa pre-industrial, los productos de la cultura popular se inscriben en una sociedad donde los consumen -de un modo no distanciado- buena parte de las capas más elevadas, estableciendo un proceso de interacción en la transmisión de mensajes que se prestan a ser difundidos y modificados tanto de arriba hacia abajo como en sentido inverso.(6) Cuando pasamos a la cultura de masas, la situación se hace infinitamente más compleja, y el proceso de interacción -innegable a nuestro entenderse diversifica en una "red de condicionamientos recíprocos" (7) que hace difícil y peligroso dogmatizar en ningún sentido. Ello no ha de ser motivo de confusión, sino de enriquecimiento de perspectivas y debe más que nada estimular al estudio de las historietas desde un prisma que tenga en cuenta estos aspectos.

Tomemos por ejemplo el caso de los cuadernos de aventuras, un formato de tremenda aceptación en los veinticinco años siguientes a la Guerra Civil. En los cuadernos, que en argumentos, estructuras y temas muestran una notable uniformidad, se recogen dos tipos de influencias, que podemos llamar de modo convencional *superficiales* y *profundas.*

Las superficiales son, por orden cronológico, la novela del siglo XIX -de **Verne** a **F. Cooper**, pasando por **Salgari** o **Sienkiewicz**-, el folletín -que asimila, exagera y degrada los códigos de éstas- y el cine de aventuras del período clásico de las grandes productoras americanas, que reco-

Una de las raices del tebeo de aventuras tradicional la constituyen los folletines de principio de siglo -a su vez, hijos bastardos de la novela de aventuras del XIX- con los que mantienen evidentes afinidades estéticas y argumentales ("EN BUSCA DE AVENTURAS", portada de Niel, años 20).

ge a su vez, adaptándolas a su más moderno lenguaje, las convenciones procedentes de las dos anteriores. La presencia de estas influencias es visible de un modo evidente por las numerosas adaptaciones directas que de estos medios se publicaron continuamente.

En cuanto a las influencias profundas, recogen una trayectoria de cultura popular mucho más remota, que se remonta a la literatura de cordel, a las aucas e incluso a las tradiciones que inspiraron en último termino a estas fuentes. Naturalmente, la novela, el folletín y el cine comparten con los tebeos su deuda a esta misma tradición. Estas influencias se rastrean en la tipología de los personajes (como apuntábamos más arriba), o en los *grandes asuntos*, el leitmotiv de las narraciones: la recuperación del honor, la venganza, la conquista de una posición social, el afán de justicia contra los abusos de los poderosos. También las propias anécdotas argumentales, más detectables en una primera lectura evidencian esta misma influencia: el hallazgo de tesoros ocultos, el rescate de damas cautivas, el desgobierno de los usurpadores o el juego de relaciones entre los hermanos. Incluso una investigación pormenorizada descubre ideas -médicas o científicas, por ejemplo- de raíces remotísimas, conducidas a través de la tradición oral y escrita sucesivamente, a veces desde medios académicos hasta el circuito de las publicaciones más explícitamente populares.

Existe pues una línea que, pasando por lenguajes progresivamente complejos une una cultura popular tan antigua como persistente con algunos de los motivos más repetidos de los "mas-media" -de los tebeos o de los cuadernos, en nuestro caso- sin perder una cierta continuidad en su paso por una multiplicidad de medios. Así lo han comprobado estudiosos que se han acercado a las fuentes impresas de esta misma cultura y así debiera comprobarse también partiendo del análisis de los tebeos. Nos encontramos por tanto frente a un campo tan inexplorado como en apariencia fecundo para el estudio de la cultura y de las mentalidades populares, sus persistencias y sus transformaciones.

La historieta ofrece así una fuente histórica de primer orden, tanto para la investigación de estos temas como por sus propios valores estéticos, semánticos y culturales, que implican también a sus procesos de industrialización y difusión. Para un estudio en profundidad es necesario pues un abordaje multidisciplinario. Pero para que tal acercamiento sea alguna vez posible se precisa, sobre todo, de un centro o de una base de sistematización de las fuentes donde se localicen tanto los propios ejemplares como los datos a ellos referidos. Esta es hoy todavía nuestra mayor necesidad, a cuya solución habría que impulsar desde instancias oficiales o académicas. La inmensa riqueza intelectual que se adivina después ha de salir necesariamente de este primer esfuerzo.

ANDRÉS PORCEL
PEDRO PORCEL

(1) Cirici Pellicer, Alexandre, *La estética del franquismo*, Gustavo Gili, Barcelona, 1977, pág. 160.
(2) El tema se halla muy bien expuesto en Vovelle, Michel, *Ideologias y Mentalidades*, Ariel, Barcelona, 1985, pág. 43.
(3) Sobre este carácter de fuente, de nuevo Vovelle, *op, cit.* pág. 46 y 72.
(4) Eco, Umberto, *Apocalípticos e integrados*, Lumen, Barcelona, 1968, pág. 58.
(5) Estas concomitancias se estudian en detalle en Burke, Peter, *La cultura popular en la Europa Moderna*, Alianza, Madrid, 1991, capítulos 5º y 6º y págs. 356-360.
(6) La idea de interacción cultural está en Burka, *op. cit.*, págas. 108-113.
(7) Eco, *op. cit.*, pág. 19.

ENTREVISTA

JOSE MUÑOZ

José Muñoz es el encargado de materializar en dibujos todas las historias y sensaciones que nacen de la estilográfica de Carlos Sampayo. Juntos han mostrado la desesperanza y la soledad del hombre contemporáneo a través de un hombre, Alack Sinner, cuyos oficios de detective y taxista eran un pretexto para contar una historia. Finalmente se nos reveló su dimensión humana y le vimos inmerso en la narración, escéptico y desconfiado, vagando por la noche neoyorkina, tan negra como los corazones de los hombres que va encontrando. José Muñoz es una persona que al hablar expresa directamente sus sentimientos, en esta entrevista revela algunas de las claves de su trabajo con Sampayo, nos habla de él, de Argentina y de un dibujante estadounidense llamado Keith Giffen.

MAQ.: Una de las características de tu trabajo es haber hecho gran parte de tus obras en colaboración con Sampayo.

MUÑ.: Sí, yo soy coautor con **Sampayo** y nuestras obras son un cóctel de amistad.

MAQ.: Las parejas guionista-dibujante son bastante frecuentes en el cómic europeo, pero sin embargo en U.S.A puede no llegar a verse un equipo creativo.

MUÑ.: Digamos que en el 80% de los casos en esta industria el trabajo es a través de la reproducción, con mayor o menor nivel de calidad, debido al tiempo que te dan. El 90% de los cómics que se hacen en el mundo no son debidos a un deseo de expresión de los autores, sino que es un trabajo que puede estar bien o mal hecho. En nuestro caso es una expresión personal de nuestras circunstancias, de nuestra vida, de nuestra geografía y de nuestra experiencia viajando por el mundo.

MAQ.: ¿Qué piensas de los guionistas que trabajan con dibujantes de otros países y que sólo pueden comunicarse por teléfono o fax?

MUÑ.: Bueno, yo he hecho eso durante mucho tiempo. Durante 7 años trabajé para la **IPC** de Londres, y yo vivía en Buenos Aires. Enviaban los guiones por correo, yo los ilustraba, ayudando a **Solano López**. pero yo evitaría ahora tener que volver a trabajar así, pero por la fuerza del caso algunas veces se ha de trabajar así, yo no quiero que nuestra receta sea la única. El desconocimiento puede producir trabajos que salgan bien, yo no lo excluyo, porque la vida no es así, no es sintetizable en una sola palabra, en una expresión o en una forma de ser. Yo trabajando de esa manera más o menos eduqué mi mano e hice ejercicio dibujando, y cuando a los 30 años me vine para Europa tuve la suerte de encontrar a **Carlos Sampayo** con quien trabajé desde el principio de nuestra amistad.

MAQ.: Parece que ahora la producción está orientada hacia varios países, por tanto el público al que te dirijes ahora tiene más diversidad.

MUÑ.: Ese es uno de los límites más sentidos de nuestra circunstancia, **Sampayo** y yo empezamos a trabajar en una Norteamérica no vivida por nosotros, leída, vista en películas, una especie de Norteamérica mental, y hemos contado historias desde el concepto de Nueva York como lugar de mezcla de todas las razas. Sucede que a veces quieres contar historias que van para un determinado público, como los sudacas, y aquí se producen grandes dificultades de comercialización, como con la serie **Sudor Sudaca** y no podemos ignorar ese hecho, esas son historias que no son comprensibles, aunque lo intentamos denodadamente, para toda la gente que le gusta **Alack Sinner**. Entonces, esto de tener que darle un color internacional a nuestro trabajo nació así, pero a veces lo vivimos como un peso, y esto no es una queja, es un hecho, porque yo no puedo pedirle a la gente que sepa lo que yo sé, que conozca mi historia y la de Argentina, y que sepa que cuando yo digo una palabra en argentino, esa palabra tiene una serie de raíces, con 5 ó 6 niveles de comprensión que sólo el público de allá entiende. Pero bueno, nosotros estamos siendo publicados por varios países desde hace 15 años, y a veces hemos tenido que estrellarnos contra la pared, salvo que te recluyas en tu tribu de origen, y te pongas a contar nuevamente historias antiguas. Después ahí están los problemas de supervivencia, es un grave problema, porque en Argentina no hay una florida situación económica, y la gente no tiene dinero para comprar revistas de historietas.

MAQ.: ¿Qué nos puedes decir de tu experiencia en Europa?

MUÑ.: Yo vivo en Europa desde el 72, me he hecho hombre en Europa, he vivido fundamentalmente en Italia, con cortos períodos en España y en Inglaterra al principio. Italia es mi casa en el amplio sentido de la palabra. Allí, en Argentina, Italia y España están íntimamente mezcladas, Italia y España son las culpables de la Argentina, son las dos naciones que nos han provocado.

Aquí en Europa están muy lejos la una de la otra, es una cosa que tú comprendes mentalmente pero no emocionalmente, es como si hubiera dos pedazos de Argentina que no dialogan. En estos últimos años Europa se está empequeñeciendo, y las naciones están un poquito más curioseando las unas a las otras, pero cuando yo llegué había una distancia sideral, había sólo 1.000 kms. entre España e Italia, y parecian dos mundos diferentes, era muy raro viniendo de Argentina, porque dicen que los argentinos son italianos que hablan español. Allá se ha mezclado toda esa gente, y para nosotros es un hecho que emocionalmente no podemos comprender, la distancia entre los dos países.

Muñoz y Sampayo. Foto El Víbora.

MAQ.: ¿Te has propuesto algo en el mundo del cómic?

MUÑ.: Yo no tengo un cajón donde están escritos los propósitos de las cosas. Hay cosas que de pronto nos tocan , hay elementos, pedazos de historias, miradas, noticias, indignaciones, hechos de los que van naciendo por acumulación las historias. De pronto tú lees nuestra historia y hay una especie de línea de unión, una especie de profunda indignación externa con respecto a lo que el ser humano podría ser y no es, pero tiene esa capacidad de serlo, y nosotros, como seres humanos que somos, también sentimos esa indignación con respecto a esas limitaciones. Eso lo reflejamos en la historieta. A mí al principio me gustaba dibujar, después, creciendo, me empezó a gustar el contar historias con los dibujos, es decir, narrar. Yo trabajo en la ciudad, y la ciudad me suscita una serie de emociones estéticas, hay un dibujo que te enciende, una palabra, algo, no hay nada predispuesto, salvo mis experiencias, mis circunstancias y mis límites.

MAQ.: ¿Cómo llegáis Sampayo **y tú a esa simbiosis tan profunda en vuestros trabajos?**

MUÑ.: El misterio está en la simpatía, incluso en los peores momentos de la amistad que nos une, es una especie de simpatía sentimental e ideológica, ya que aún hay ideas en el mundo, de ahí nacen nuestras historias, y no está predispuesto, es como una magia, un golpe de suerte que hemos tenido, nos completamos el uno al otro.

MAQ.: ¿Te cuesta mucho traducir en dibujos lo que te dice Sampayo**?**

MUÑ.: Sampayo es una persona que hace inteligentes sugestiones visuales, a veces me cuesta horrores hacer un dibujo, a veces no me cuesta nada, depende de los días, el material, el bloqueo emocional, por ejemplo, con la última historia que hemos hecho de **Billie Holiday**, yo no podía salir de determinado punto de la historia, no encontrábamos la forma de escribirla ni de dibujarla, a veces las cosas no salen y se acabó, pero no es el trabajo más frío y distante que hemos hecho.

MAQ.: Podemos decir que a ti se te conoce cuando entraste en contacto con Berenguer.

MUÑ.: Sí, empecé a colaborar con **Berenguer** en el 80 o el 81, antes tuvimos un experimento desgraciado con un editor que se escapó con la caja a mediados de los setenta, en Madrid. Después apareció **Totem**, y más tarde, entramos en contacto con **Berenguer**, que publicó nuestros trabajos de forma organizada, además, sabemos que es una persona que respeta nuestro trabajo.

MAQ.: Y ahora, la pregunta ineludible ¿qué opinas de Keith Giffen**?**

MUÑ.: Bueno, nosotros hemos hecho una historia de **Alack Sinner** que habla de este tema, en la revista **Torpedo**, es una historia tragicómica, no totalmente jocosa, y está escogida frente a una serie de posibilidades que teníamos, y cuenta algo de la sensación que me dio el ser asaltado en la calle sin darme cuenta.

Entrevista y foto:
FERNANDO MORAIS
JOSÉ MARIA LOPEZ

POSTALES DESDE EL FILO

DE MUTANTES ENCERRADOS E IMAGINACIONES DE PAR EN PAR

Siguiendo a cierto semiótico transalpino (y millonario novelista "pendular") podríamos distinguir entre obras abiertas y cerradas, según el grado en que éstas espolean la fantasía del lector (espectador) hacia el alzado quimérico de la anécdota. Mientras en una obra cerrada el modo de textualización conduce al lector por la holgada y confortable senda de las conveciones (pudiendo echar raíles en el siempre abonado terruño de lo predecible), en una abierta, por contra, se apela a un lector más imaginativamente activo ante estímulos de tipo creativo. No obstante, ninguna de estas etiquetas deben utilizarse por sí mismas, prueba de ello es que, características de obra cerrada, pueden detectarse sin esfuerzo, tanto en cualquier telenovela infecta de *Delia Fellatio* como en lienzos figurativos o lo más exquisito del cine clásico norteamericano (convenciones más o menos rígidas en montaje, puesta en escena, banda sonora, iluminación, etc.).

Los dos tebeos que a continuación reseño, procedentes del mercado U.S.A. y ambos de relativa actualidad, pueden tomarse como ejemplos palmarios de obra cerrada-inútil y abierta-valiosa. Ustedes mismos.

TUN, TUN. ¿QUIEN ES? X MEN #1, CHIS CLAREMONT-JIM LEE. MARVEL.

La historieta *yankee* de género superheróico en su vertiente más standard de estructura, mal que bien, mediante la articulación de una cantidad bastante limitada de pautas que se asumen como fácilmente descodificables. Como tantos otros *comics-books Marvel*, este chillón X Men #1, se nos presenta como un aleboso y prescindible ejercicio de pragmatismo formal repleto de clichés argumentales y desnutrido de afanes innovadores, cuyo máximo atractivo y fuente de placer para los ya iniciados se halla en la continua resonancia de incidentes conocidos e integrados de forma fragmentaria en un macrodiscurso (mutante) potencialmente inacabable. Más excesivos que nunca e innecesariamente denotativos, los textos de **Claremont** agobian al más pintado con un lenguaje ridículo de puro estereotipado. Tampoco ganamos mucho diciendo que los monigotes de **Lee** son de lo mejorcito que uno puede toparse en un producto marveliano (turto y ciegos...) sobre todo teniendo en cuenta que el chavalín coreano cada vez narra más "al mogollón" importándole un carajo que la cosa quede confusa mientras luzca aparente. Un tebeo, en suma, ideal para sufrir al tiempo que se escucha esa canción de nuestra entrañable Torrebruna que dice aquello de: *"hagamos algo superficial y vulgar/ algo tonto que hayamos hecho ya..."*.

CIERRA LA MURALLA RUBER BLANKET #1. DAVID MAZZUCHELLI-RICHARD LEWIS. RUBER BLANKET PRESS.

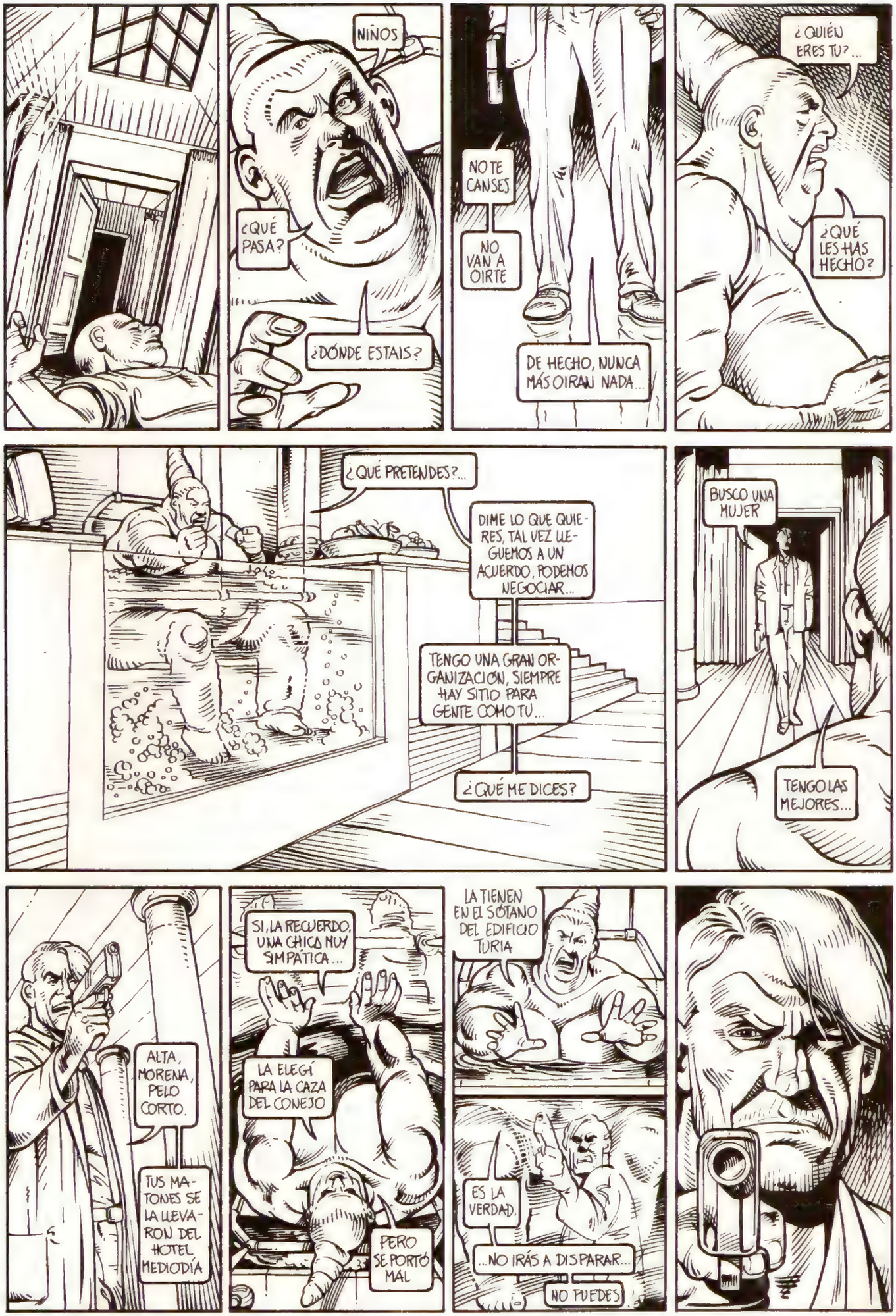
Extravagancia anual (formato *snob* y muy fardón) que se ha montado el **Mazzuchelli** con su mujercita para poder dar salida a material que de otro modo se les pudriría en un cajón. A pesar de lo desmesurado de las expectativas creadas el volumen no defrauda en absoluto (por lo menos a un servidor), resultando de gran interés incluso (gratísima sorpresa) el trabajo de la **Lewis** (pintora ella), tanto en una historia deslumbrante con guión de su marido como en unas cuantas ilustraciones "a lo **Gary Panther**" (aunque ya quisiera el "zombie rockero"...). Las otras dos historias que completan este primer número pertenecen en guión y dibujo a **Mazzuchelli** y se enmarcan (temáticas a parte, muy en contacto, por cierto, con determinados cortos experimentales de "novísimos" estadounidenses como **Stipe** o **Franklin Bateman**) en una textura enunciativa que elude o altera diversos convenios, nublando así el horizonte de expectativas del aficionado habituado a los mismos y persiguiendo de paso una mayor polivalencia conceptual. Y por si fuera poco, una planificación cabal con un sentido del encuadre que ya podían estudiar (y asimilar) otros que yo me sé, un grafismo ora sintético (en la primera historia) ora inquietantemente retorcido (en la tercera) pero siempre narrativo (ya digeridos y asimilados monstruos como **Toht**), siempre al servicio de una escenografía eficaz. Lo dicho, una pequeña joya de esas que le hacen a uno reconciliarse con los tebeos. El año que viene... más.

ABRE LA MURALLA.

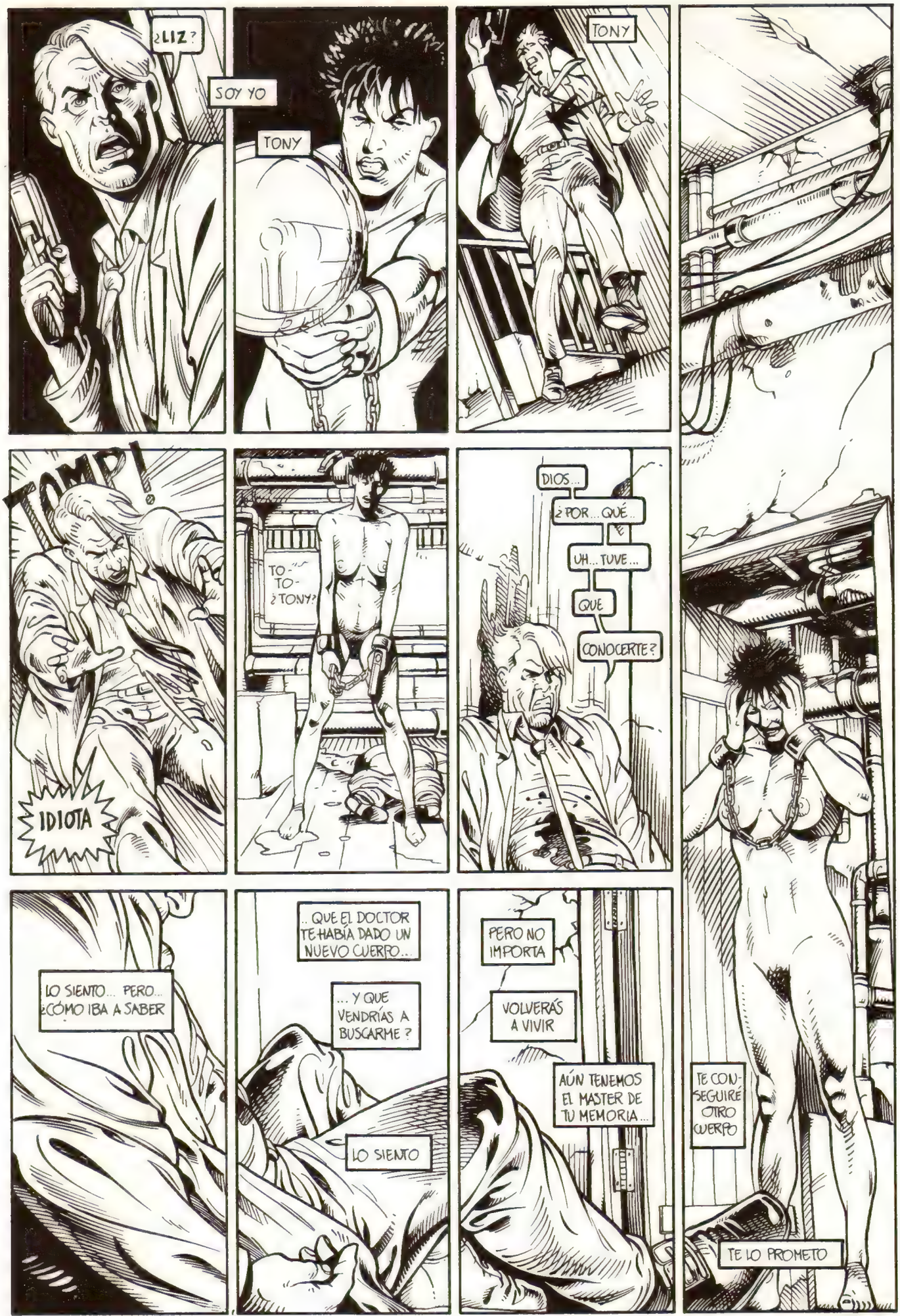
ANTONIO TRASHORRAS

EL MEDITERRANEO ESTÁ MUERTO, LA MAYOR PARTE DE GENTE VIVE BAJO TIERRA, PERO EL DISTRITO PORTUARIO SIGUE SIENDO EL MISMO DE SIEMPRE...
PUTAS Y CAMELLOS
CADA VEZ QUE VENGO ME ACUERDO DE MI JUVENTUD...
NUNCA LO PISÉ
AHORA SOY DEMASIADO VIEJO PARA ENCONTRARLE LA GRACIA
HAGO MUCHAS PREGUNTAS Y A MUCHAS PERSONAS...
NO OBTENGO RESPUESTAS
NO NOS ENTENDEMOS
NO CONOZCO EL DIALECTO DE LA ZONA...
ASÍ QUE TENGO QUE UTILIZAR EL LENGUAJE DE LAS SEÑAS.
ES UN IDIOMA QUE ENTIENDE TODO EL MUNDO.
LA CUADRATURA DEL CÍRCULO
FONTE RIZ
BLANCANIEVES
YA TENGO UN NOMBRE. ES ALGO PARA EMPEZAR
PORQUE NO CREO QUE QUISIERA OIR UN CUENTO PARA DORMIR.

MUY BIEN YA HE LLEGADO...
ESPERO QUE LA INFORMACIÓN SEA CORRECTA.
¿QUIÉN SABE SI YA ES MUY TARDE?
LIZ ES UNA DE ESAS PERSONAS QUE ATRAE LOS PROBLEMAS SOLO CON EXISTIR.
¡ALTO!
NO SE PUEDE PASAR
Yo SÍ
VENGO A VER A BLANCANIEVES
AH SÍ... ¿Y TÚ QUIÉN ERES?
¿EL LOBO FEROZ?
POW!
TE HAS EQUIVOCADO DE CUENTO, IMBÉCIL.


NIÑOS
¿QUÉ PASA?
¿DÓNDE ESTAIS?
NO TE CANSES
NO VAN A OIRTE
DE HECHO, NUNCA MÁS OIRAN NADA...
¿QUIÉN ERES TU?...
¿QUÉ LES HAS HECHO?
¿QUÉ PRETENDES?...
DIME LO QUE QUIERES, TAL VEZ LLEGUEMOS A UN ACUERDO, PODEMOS NEGOCIAR...
TENGO UNA GRAN ORGANIZACIÓN, SIEMPRE HAY SITIO PARA GENTE COMO TU...
¿QUÉ ME DICES?
BUSCO UNA MUJER
TENGO LAS MEJORES...
ALTA, MORENA, PELO CORTO.
TUS MATONES SE LA LLEVARON DEL HOTEL MEDIODÍA
SI, LA RECUERDO, UNA CHICA MUY SIMPÁTICA...
LA ELEGÍ PARA LA CAZA DEL CONEJO
PERO SE PORTÓ MAL
LA TIENEN EN EL SÓTANO DEL EDIFICIO TURIA
ES LA VERDAD.
...NO IRÁS A DISPARAR...
NO PUEDES

FLOSH
CREO QUE VA A CEDER
¡EH, TU!
SE QUE HAY ALGUIEN AHÍ FUERA...
ESCUCHA
HE CAMBIADO DE OPINIÓN, QUIERO COLABORAR CON VOSOTROS
DEJA YA DE BERREAR
TENDRÁS QUE DEMOSTRARME QUE NO MIENTES
YA NOS HAS CAUSADO MUCHOS PROBLEMAS
Y NO ME FÍO DE TÍ
SUÉLTAME, Y TE HARÉ MUY FELIZ
¿ME TOMAS POR IDIOTA?
TU TE QUEDAS AHÍ..
...MIENTRAS ME DEMUESTRAS TU BUENA DISPOSICIÓN
Y MÁS TE VALE SER COMPLACIENTE


¿LIZ?
SOY YO
TONY
TONY
TOMP!
IDIOTA
TO-TO-¿TONY?
DIOS...
¿POR...QUÉ...
UH...TUVE...
QUE
CONOCERTE?
TE CONSEGUIRÉ OTRO CUERPO
TE LO PROMETO
LO SIENTO... PERO... ¿CÓMO IBA A SABER
...QUE EL DOCTOR TE HABÍA DADO UN NUEVO CUERPO...
...Y QUE VENDRÍAS A BUSCARME?
LO SIENTO
PERO NO IMPORTA
VOLVERÁS A VIVIR
AÚN TENEMOS EL MASTER DE TU MEMORIA...

FIN IX 91

LOBO

SIMPLEMENTE

Tiene tan sólo ocho tiernos añitos, pese a lo cual es prácticamente inmortal y se va a convertir en la estrella del lugar. Su nombre significa "el que te devora las entrañas y encima se divierte", aunque tú y yo sabemos que **LOBO** quiere decir lobo, lupus lupi en latín. aunque los americanos, tan listos ellos, no.

Su parto se debe a una mente enferma, como sin duda lo es la de **Keith Giffen**, que aprovechó el éxito que tenía en ese momento otro lobezno de la competencia, de cuyo nombre no consigo acordarme. Y sus habilidades son múltiples, destacando sin duda que es soez, bronco mal hablado (dice *palabrotas*, y *gordas*), borracho, hijo de puta y otros adjetivos que, pese al empeño de quien esto escribe, nunca conseguirán reflejarle correctamente.

Se dedica, por encima de todas las cosas, a vender. Que para eso es un producto muy rentable para sus propietarios, unos señores que visten traje negro y corbata idem y cuyo único propósito es ganar dinero (hay quien dice que es un propósito loable y todo). Eso es en la realidad. En la ficción, porque allí es donde nació y donde vive, y de donde quieran todos los dioses que nunca salga, es un asesino.

¿Y cómo coño puede caerle bien a nadie un asesino? se preguntarán uztede/vozotro. No lo sé, pero a mí también me vendieron esa burra. Este [*lobou*], como le dicen en los Etats Units, se dedica únicamente a matar. Es su única finalidad en la vida, aunque la *sana* censura de quien vive a su costa se lo impida en más de una ocasión. Nació matando, literalmente, a todos los habitantes de un planeta; particularmente suyo. Y cuentan las lenguas bífidas donde las haya, que obtuvo de tal acto sumo placer.

Primer cargo: genocida.

Después se dedicó a liberar mundos oprimidos por el malvado yugo de los tiranos. ¿O tal vez era él el opresor? No recuerdo con exactitud. Pero sí me pasa por la cabeza que se quería hacer a una *heroína* que mataba sus ratos libres liberando a sus congéneres. Poético, ¿no?; porque entonces se le vio el primer ramalazo de ternura hacia algún ser vivo. No, hacia la heroína no; a esa se la quería hacer, si entiendes lo que quiero decirte. Sino hacia unos hermosos delfines que nadaban en el vacío del espacio idiota, ¿no?.

Segundo cargo: fantoche.

Cuando dos o tres de los seis o siete que por entonces leíamos tebeos americanos (la gloriosa época en la que Aquí=España estaba de moda el desnudo de **Zora**, la de **Fernández**), Parecía que le habíamos cogido cariño a un imbécil como ése ("mira, se parece a *nosotros*"), aparece como por sorpresa en una de las colecciones de señores en pijama con poderes raros de la Distinguida Competencia, y se parte la cara con otro tipo, más imbécil todavía, que está en el puesto más alto de la lista de "40 super-principales", que va vestido de verde/esmeralda y que se apellida Jardinero.

Tercer cargo: oportunista.

Nuestro héroe es que no desprecia una, y también se sube al carro del gran supermán, justo en el momento en que el más antiguo de todos los superhéroes tiene una crisis de identidad, y de hombre de acero pasa a ser hombre de kriptonita. Y luego al abuso de la moda inglesa en los USA, de la mano de papá **Giffen**, y gracias a un tío que escribe mucho y, sin embargo, bien, **Alan Grant**, y a un ilustrador como la copa de un pino, **Simón Bisley** El amigo **Biz** parece que le cae bien, congenian , se hacen unas copas, y le sale una serie de cuatro numeritos que es la leche de graciosa

Cuarto cargo: aprovechao.

Y hete aquí, que después de tanta inversión en publicidad, de tener el dudoso honor de probar nuevos sistemas de impresión con sus aventuras (con final en la morgue incluido), de compartir portadas con egos más grandes incluso que el suyo, llega por nuestras tierras a extender sus famas y sus procacidades y a beberse todo el buen vino de cualquier cosecha que tengamos la osadía de poner a su alcance

Quinto cargo: un idem de cerveza, por favor.

Pero qué narices, a un tipo que es capaz de beberse el Nilo y quedarse tal cual, de partirse la cara hasta con Dios y sin motivo aparente, que cuando empeña su palabra jamás la deja de cumplir y ni siquiera la vende, y que te podría matar si fueras un personaje de ficción y de su compañía por menos que le quitaras un piojo de su linda cabellera gris, se le ha de tener un poco de respeto.

Aunque sólo, sea porque nos caigan bien los lobos.

CELESTINO LOPEZ

LA GENERAL
EDICIONES

CATALOGO

COLECCION MORIARTY

- 1 Amor Pasión-**Juan Puchades**.
- 2 Calor Humano-**Carlos Ortín**.
- 3 Doble Engaño-**Rafa Fonteriz**.
- 4 Todo Al Negro-**Keko**.
- 5 Motel Nawi ("M")-**Manel Gimeno**.
- 6 Aventuras De Peter Plumcake-**Carles Rubio-Scaramuix.**

Colección Moriarty: 525 pts. ejemplar.

PAPEL MOJADO

- 1 El Brillo De Una Mirada-**Ana Miralles-Emilio Ruiz**.
- 2 Voráz-**Keko**.

En preparación:

- 3 Infamia Salvaje-**Carlos Ortín**.
- 4 ¿Qué Hago Con Ella?-**Raúl Núñez-Juan Puchades**.
- 5 **Sento**.
- 6 **Manel Gimeno**.

Keko.

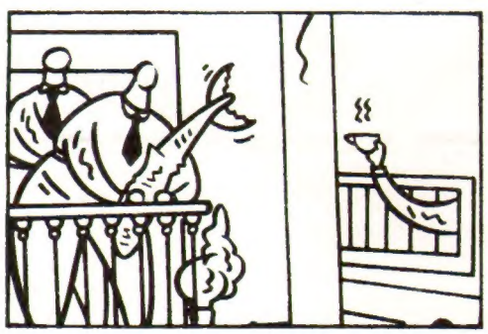
Colección Papel Mojado: 1.400 ptas. ejemplar.
Edición Bimensual.

Deseo suscribirme a la colección **Papel Mojado** a partir del n.º _____ Inclusive, por seis números por la cantidad de 7.800 pts.

LAS ANTIPODAS

- 1 MARISCO-**Micharmut**.

Colección Las Antípodas: 2.025 pts. ejemplar.



EL MAQUINISTA

El Maquinista: 275 pts. ejemplar.
Edición Bimestral.

- ☐ Deseo suscribirme a **El Maquinista** a partir del nº. inclusive, por seis números, por la cantidad de1400 pts.
- ☐ Deseo suscribirme a **El Maquinista** a partir del nº inclusive, por doce números, por la cantidad de 2.700 pts.

IMPOSIBLE-ARREBATO ED.

- 1 Dogón-**Micharmut**.
- 2 Romance-**Sento**.
- 3 La pista Atlántica-**Miguel Calatayud**.
- 4 El Carnaval de los ciervos-**Max**.
- 5 Sic-Transit-**Javier de Juan**.
- 6 Invasión de los Elvis Zombies-**Gary Panter**.

800 pts. ejemplar.

COL.LECCIÓ ÈXIT

Ed. en català

- ☐ **1.** Adéu a la francesa-**Alfons Cervera-Juan Puchades.** 550 pts.

Scaramuix.

Forma de pago:

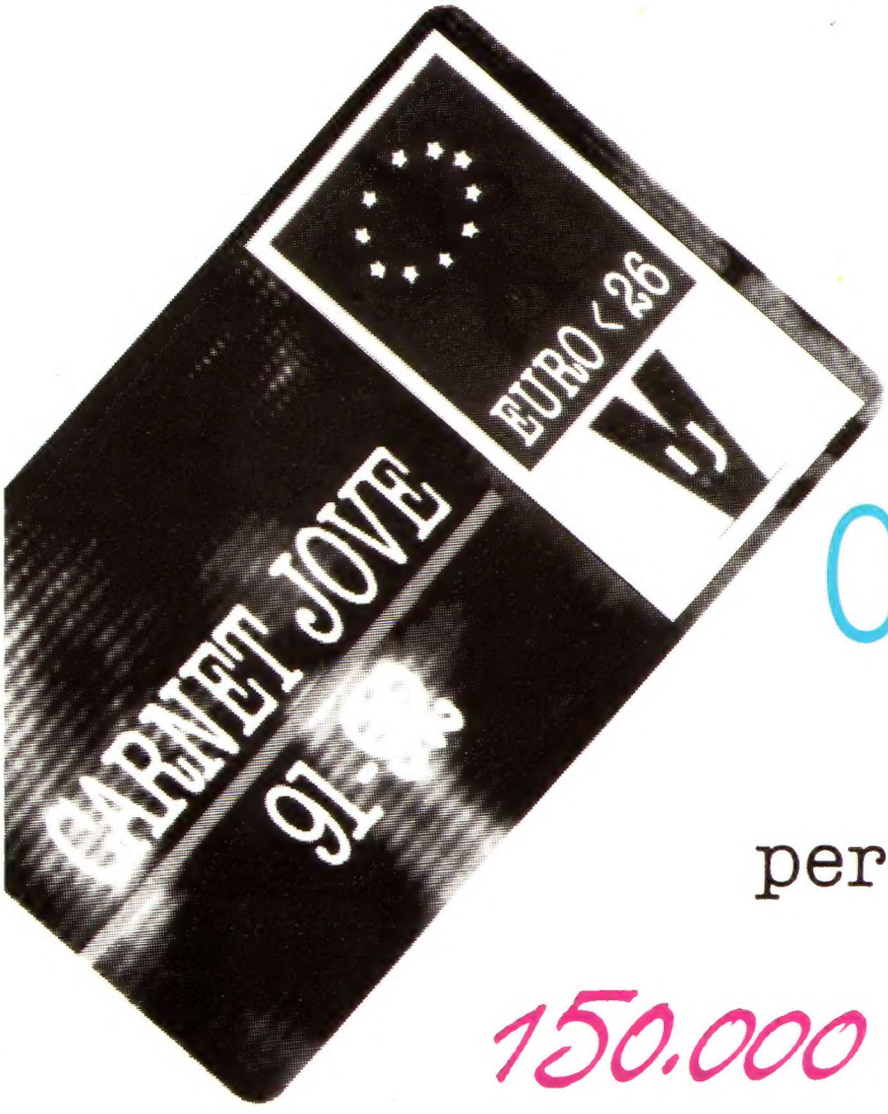
-Talón nominativo (**La General Ed.**).
-Contrareembolso.

Marca con una X los recuadros correspondientes.

Gastos de envío: 150 pts. Excepto suscripciones.
Envíos a: La General Ediciones. G.V. Ramón y Cajal, 7, 2.º, 3.ª. 46007 Valencia.

NOMBRE _____ **DIRECCION** _____

POBLACION _____ **EDAD** _____ **PROFESION** _____



Per supost que pots passar del

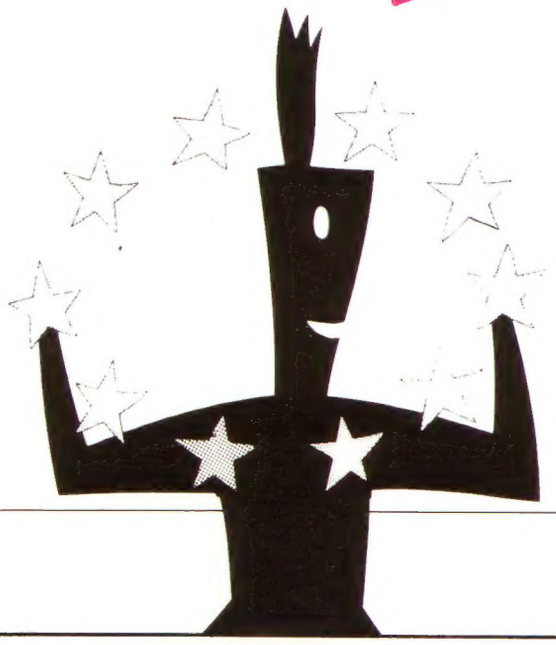
CARNET JOVE

però et perdràs més de

150.000 avantatges en 14 països.

INFORMACIÓ I VENDA:

CAIXA DE VALÈNCIA
CAM
CAIXA PROVINCIAL
CAJA DE AHORROS DE CASTELLON
CAIXA D'ESTALVIS DE CASTELLÓ
CAJA DE AHORROS PROVINCIAL DE ALICANTE
CAJA DE AHORROS DE CARLET
caixa popular
CAJA DE AHORROS DE ONTINYENT
Hispano29
ASSOCIACIONS JUVENILS
cjc
CONSELLS DE LA JOVENTUT
CENTRES D'INFORMACIÓ JUVENIL



¡j valencià
Institut de la Joventut

GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE CULTURA, EDUCACIO I CIENCIA

NOVETATS EDITORIALS

COL·LECCIONS

Tres llibres sobre els nostres parlars i l'evolució de l'escriptura, editats dins la col·lecció "Estudis del valencià actual"

El valencià de la Marina Baixa, El parlar de la comarca Requena-Utiel i la seua edició en castellà i **Miscel·lània 91**, sobre la parla de la Plana Baixa, recullen estudis sobre interferències lingüístiques, estructura interna de la llengua, parlars comarcals i d'altres temes d'interés per als estudiosos de la llengua.

PVP: 2.000 pts. cada exemplar (IVA inclòs).

LLIG. Llibreria de la Generalitat

Nom i Cognoms .....
Empresa/Entitat ..... CIF/DNI .....
Adreça .....
Localitat ..... CP .....

Desitjaria rebre les següents publicacions:

Títol	Nombre exemplars	Preu unitari IVA inclòs	Ptes.

FORMES DE PAGAMENT

☐ Adjunte taló a nom de LLIG. Llibreria de la Generalitat.
Pl. Manises, 3. 46003 València.
Telèfon (96) 386 61 70.

☐ Adjunte justificant de transferència bancària al compte corrent:
Núm. 3110.200.000030/2
Caixa d'Estalvis Provincial d'Alacant i València.

Data i signatura

GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE CULTURA, EDUCACIÓ Y CIÈNCIA